

■ 实例展示：美少女的各种另类服饰展示	281
■ 特训练习：绘制穿女仆装的美少女	282

第9章

利用光影让美少女更有立体感

09.1 光影对面部及身体的影响	286
■ 技术专栏：光照与立体感	286
9.1.1 光源的强弱	287
9.1.2 光源的方向	288
9.1.3 不同光源下的美少女面部表现	289
9.1.4 不同光源下的美少女身体表现	290
■ 实例展示：各种光源下的美少女展示	291
■ 特训练习：绘制侧光下的美少女	292
09.2 不同类型美少女的光影表现	294
■ 技术专栏：不同光源可以突出不同性格	294
9.2.1 阳光型美少女	295
9.2.2 阴险型美少女	297
9.2.3 颓废型美少女	299
9.2.4 温柔型美少女	301
■ 实例展示：不同性格的美少女光影展示	303
■ 特训练习：绘制阳光型的美少女	304

第10章

美少女的Q版表现

10.1 不同头身的Q版人物	308
■ 技术专栏：正常头身与Q版头身的转换	308
10.1.1 4头身的Q版美少女	309
10.1.2 3头身的Q版美少女	310
10.1.3 2头身的Q版美少女	311
■ 实例展示：各种头身的Q版美少女展示	312
■ 特训练习：绘制一个可爱的3头身Q版女生	313
10.2 Q版人物的肢体及动作	316
■ 技术专栏：Q版美少女的特点是简单可爱	316
10.2.1 Q版美少女头部的变形	317
10.2.2 Q版美少女身体的变形	318
10.2.3 Q版美少女夸张的表情动作	319
■ 实例展示：各种动作的Q版美少女展示	323
■ 特训练习：绘制伤心的Q版人物	324
10.3 Q版人物的服饰表现	326
■ 技术专栏：通过服饰美化Q版美少女	326
10.3.1 生活服饰的Q版人物	327
10.3.2 校园服饰的Q版人物	329

10.3.3 职业服饰的Q版人物	331
10.3.4 各国服饰的Q版人物	332
10.3.5 另类服饰的Q版人物	335

■ 实例展示：各种服饰的美少女展示	337
■ 特训练习：绘制身穿公主裙的Q版美少女	338

第11章

美少女角色设计集

■ 技术专栏 1：人物的造型设定	342
■ 技术专栏 2：人物的表情设定	343
11.1 俏皮的功夫女孩	344
11.1.1 人物的造型	344
11.1.2 人物的表情设计	345
11.1.3 成稿欣赏	346
11.2 严肃的学生会会长	347
11.2.1 人物的造型	347
11.2.2 人物的表情设计	348
11.2.3 成稿欣赏	349
11.3 文静的文学少女	350
11.3.1 人物的造型	350
11.3.2 人物的表情设计	351
11.3.3 成稿欣赏	352
11.4 成熟的御姐	353
11.4.1 人物的造型	353
11.4.2 人物的表情设计	354
11.4.3 成稿欣赏	355
11.5 可爱的餐厅服务员	356
11.5.1 人物的造型	356
11.5.2 人物的表情设计	357
11.5.3 成稿欣赏	358
11.6 傻里傻气的宅女	359
11.6.1 人物的造型	359
11.6.2 人物的表情设计	360
11.6.3 成稿欣赏	361
11.7 傲娇的大小姐	362
11.7.1 人物的造型	362
11.7.2 人物的表情设计	363
11.7.3 成稿欣赏	364
11.8 阳光型的运动女生	365
11.8.1 人物的造型	365
11.8.2 人物的表情设计	366
11.8.3 成稿欣赏	367

1.2.2 构思人物造型

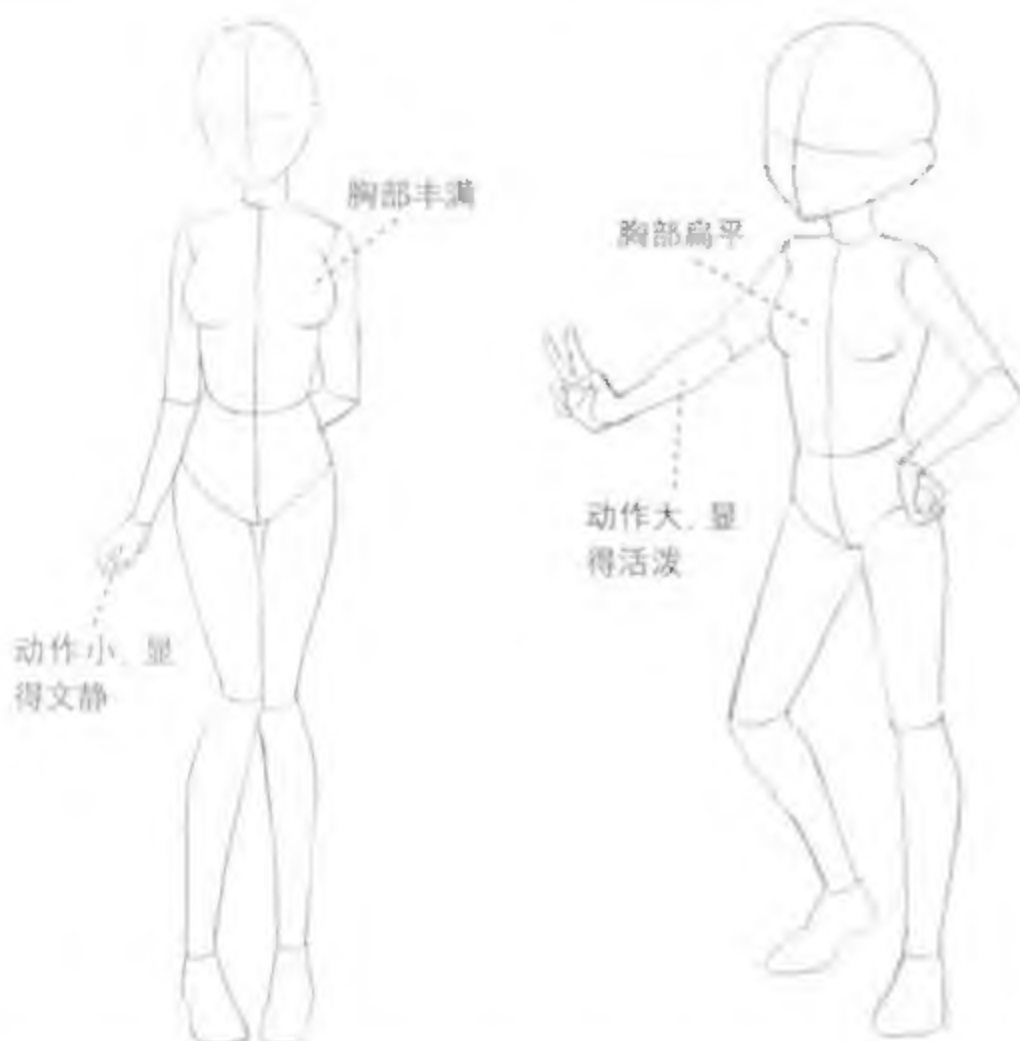
当我们拿笔画画的时候，在脑海里要有一个人物角色的大致形态。在画一个美少女角色之前，我们可以构思一下人物的造型是怎样的，不妨先设计人物的造型。



开始设计的是一个中长发的女生，看上去太普通，有些严肃，不是想要的类型。

试着把头发变成俏丽的短发，五官也变得更可爱了，但是感觉还是不够阳光可爱。

尝试了多种设计后，决定把人物设计成扎着双马尾的小萝莉。



体型和身高也可以做出一些设定，上图的人物显得有些拘谨，身材也太高挑，不能表现出萝莉的感觉。

经过思考后，决定把人物设计得娇小可爱一些，动作也较活泼一些。身高在5.5头身左右，适合塑造阳光萝莉。

两个圆球，设计简单，适合年龄较小的人物

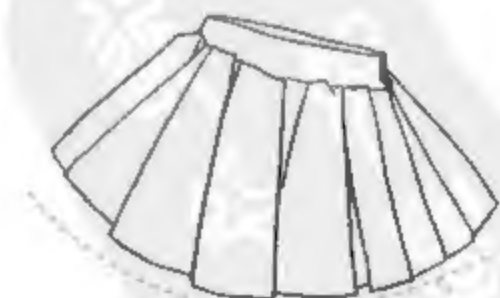


头上的发圈可以用两个圆球装饰，有一种简单可爱的感觉。



水手服无收腰设计，很宽松

人物可以搭配水手服，表现出学生清纯的感觉。



下摆是弧形的

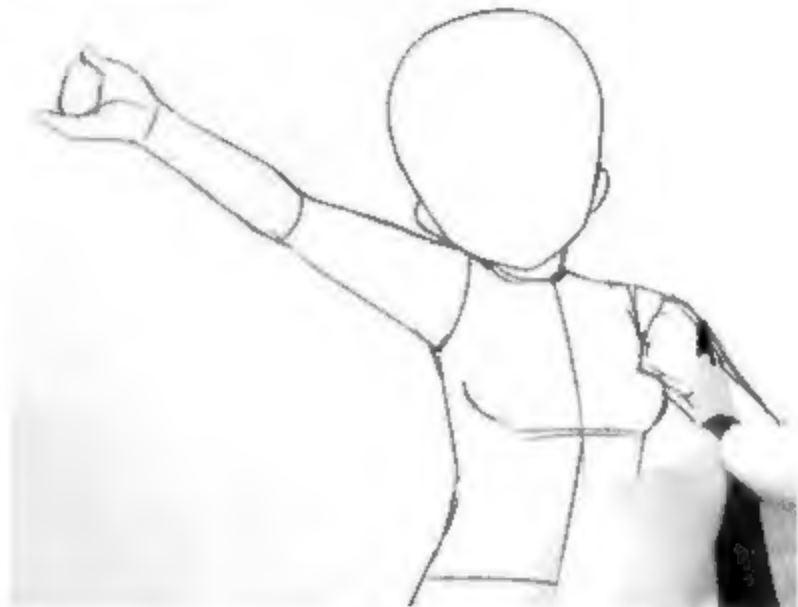
超短的百褶裙可以体现出小萝莉充满活力的一面。

1.2.3 绘制过程实例展示

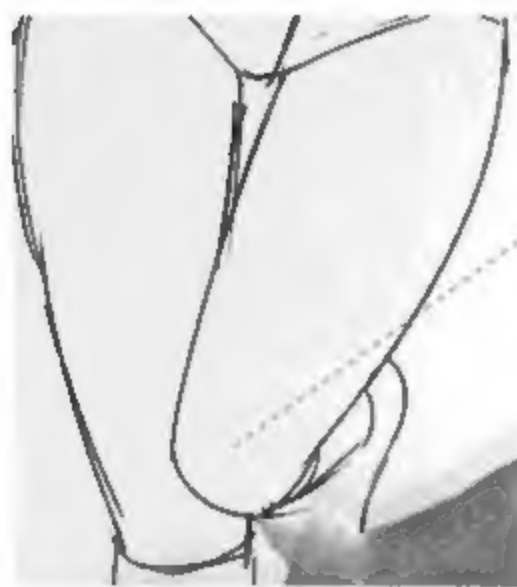
人物的造型设计好后，接下来我们就来看一下怎样画出阳光萝莉的整体造型。画的时候，首先要画出人物的结构和动态，不用一开始就画得很细致，要从整体出发。



- ① 首先用铅笔在纸上画出人物的头部轮廓。因为是萝莉，所以面部要画得圆润一些。



- ② 根据头部的比例，确定上半身的动态，肩膀要画得窄一些。把手臂抬起来，表现活泼的一面。



抬起的膝盖注意要画得圆润

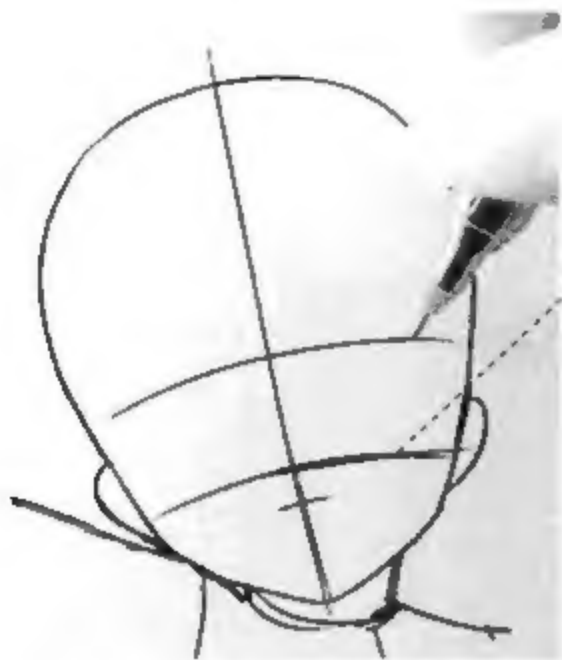
- ③ 画出腿部的动态，可以将左腿画成抬起来的样子，这样更能体现出动态感。



身体呈S形的曲线，这样会显得更有活力

- ④ 脚可以画得大一些，这样才能让人物看上去站得更稳。

- ⑤ 美少女的整个身体动态及身材结构完成了，身体有一些倾斜，可以让人物看上去更灵巧。



上面是上眼睑的位置，而下面是下眼睑的位置

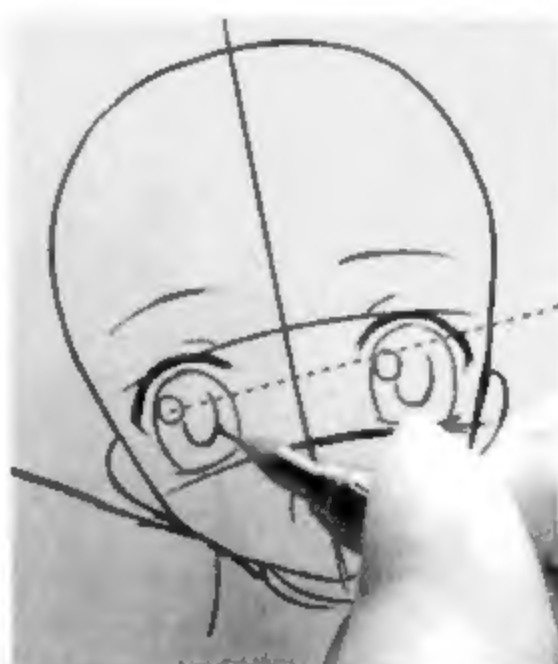
⑥ 开始画五官，可以用两条弧线定出眼睛的宽度，眼睛要画得大一些，才能突出萝莉的可爱。



⑦ 在两条弧线的基础上，画出双眼的形状，并画出张开的嘴型。可以用黑色铅笔画出。

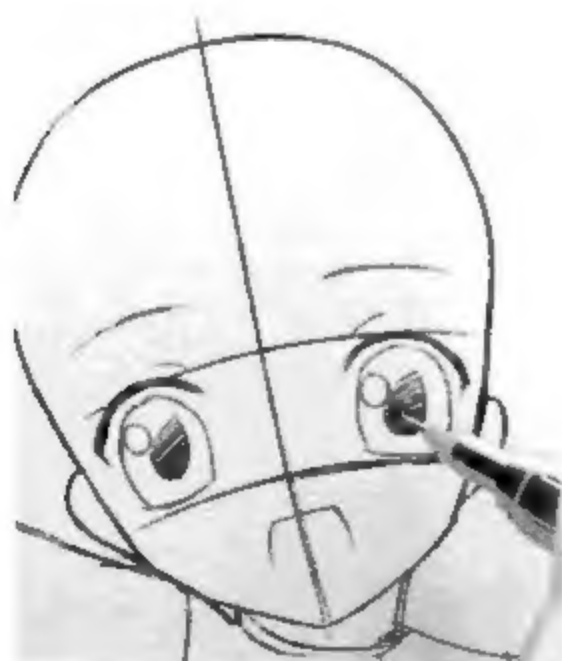


⑧ 把上眼睑加粗一些，这样能让人物看上去更精神，更有活力。



高光在眼睛的斜上方可以表现开朗的感觉

⑨ 在眼睛内部画出高光和瞳孔。高光在斜上方的位置，可以画得大一些。



⑩ 用排线的方法画出瞳孔的重色，颜色要画得深一些。



用排线表现的时候，要表现出渐变的感觉。眼睛上方的颜色较深，下方的颜色较浅

⑪ 用排线的方法在眼睛上方画上阴影，但是下方可以留白，再把牙齿画出来。

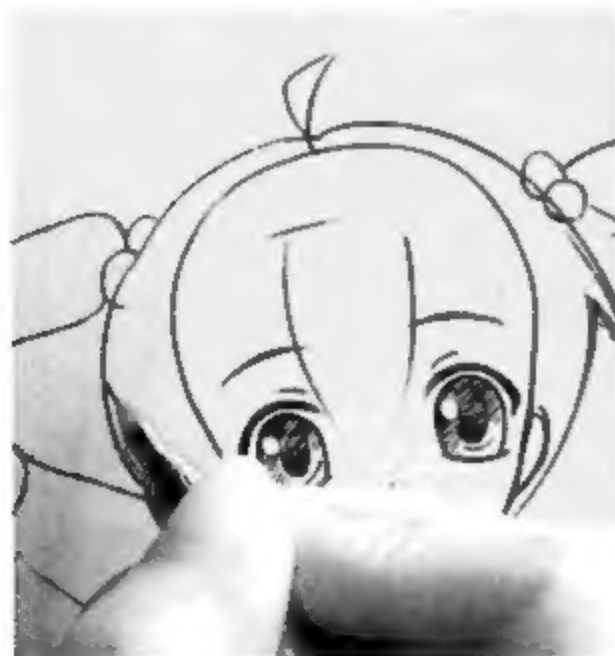


- ⑫ 画出五官后，把多余的线条擦去。这样人物的面部更干净一些。

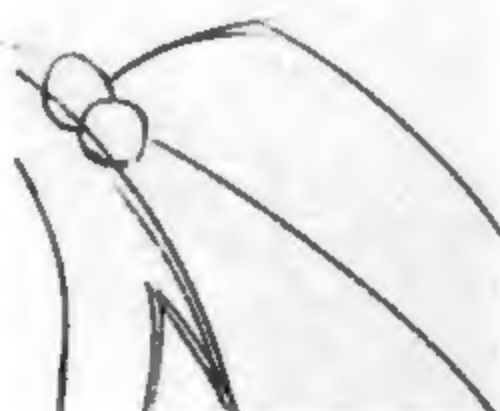


发际线在
头顶到眉
弓的1/3处

- ⑬ 接下来画头发。可以在额头上画出发际线的位置。



两边的头
发轮廓要
比头部轮
廓更宽。这
样才能表
现出蓬松
的感觉



- ⑭ 画出头发的厚度，表现出萝莉的头发非常蓬松。可以把头发设计成扎起来的样子，突出俏皮、可爱的样子。



- ⑮ 用铅笔描线，把前刘海画出来。扎起来的辫子可以向两边飞出，表现出动感与飘逸的感觉。

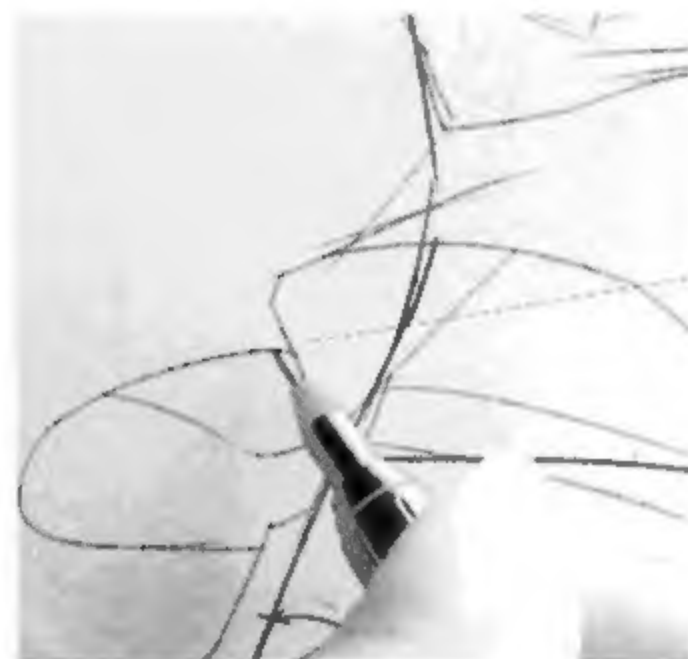


领子的后面
可以飘起来，表现出
动感

⑬ 给人物添加衣服，把衣领设计成水手服的大翻领，并系上蝴蝶结。



⑭ 袖子的长度会盖过手，注意用圆弧线画出袖口。



衣服在摆动
时会产生波
浪式重叠的
感觉

⑮ 画出水手服下摆被风吹起的样子，会形成重叠。

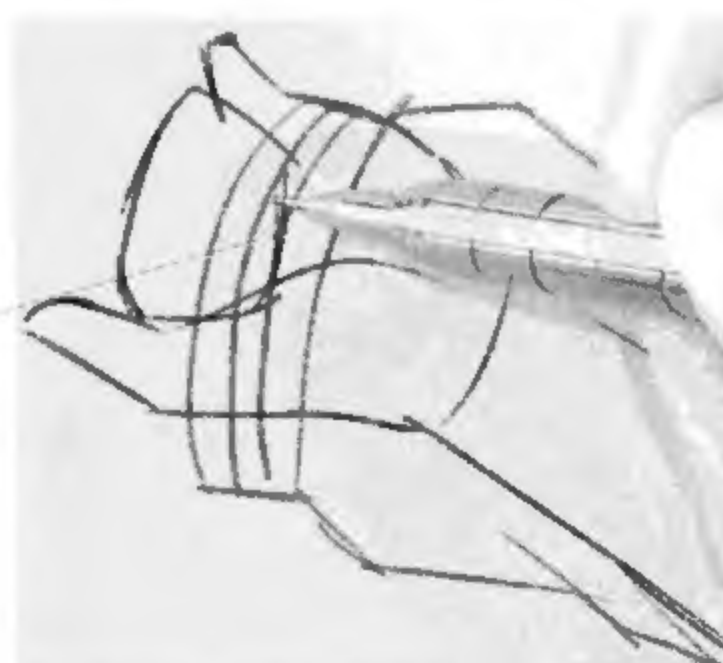


⑯ 画出裙子的折痕，因为这里设计的是百褶裙，所以不用画得太整齐。要表现出飘起来的感觉。

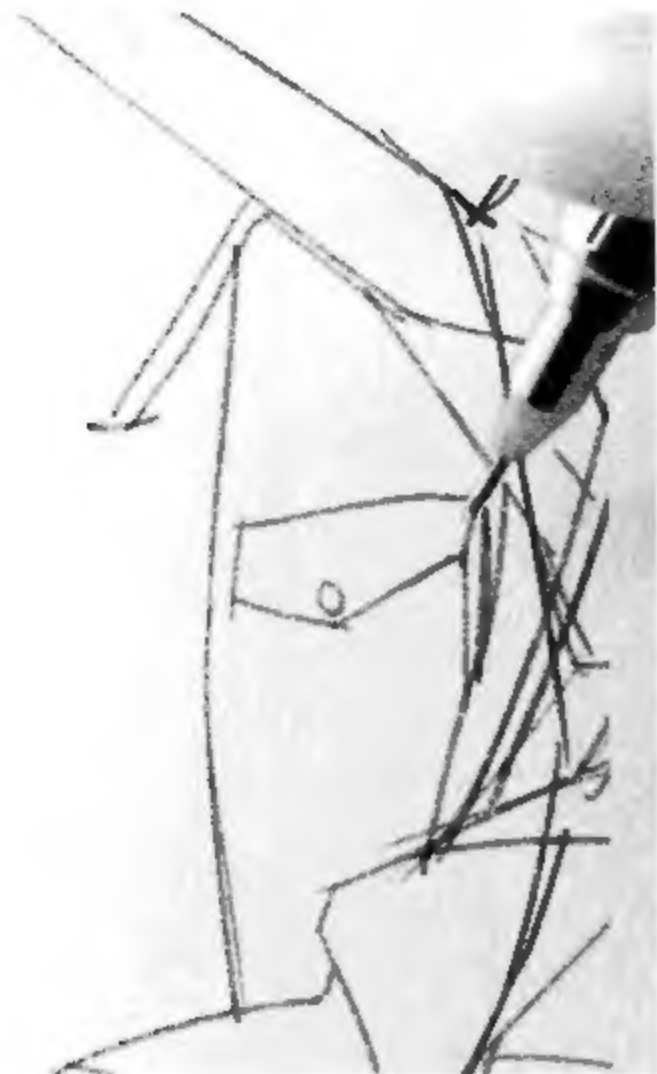


衣服领子和
袖子上的条
形边宽度要
保持一致

⑰ 沿着水手服的领子边缘画出条形边，表现水手服的样式。



⑱ 在袖子的边缘也会有条形的纹理，条形边的位置在中间。



添加背包，表现人物还是中学生的样子。



最后可以在腿上画出条纹长袜，注意间隔尽量要一致。



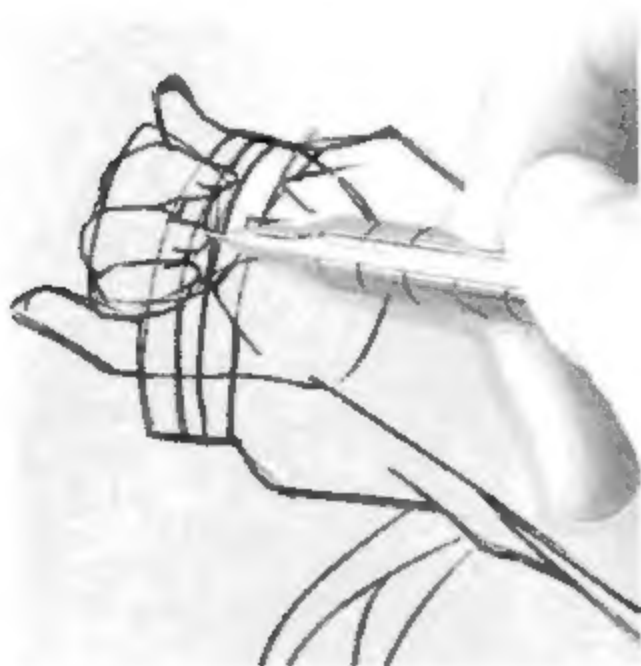
在弯曲的地方多画些横向的皱褶

给裙子画出每一条折痕的边，线条不要画成直的，因为裙子是飘起来的样子。

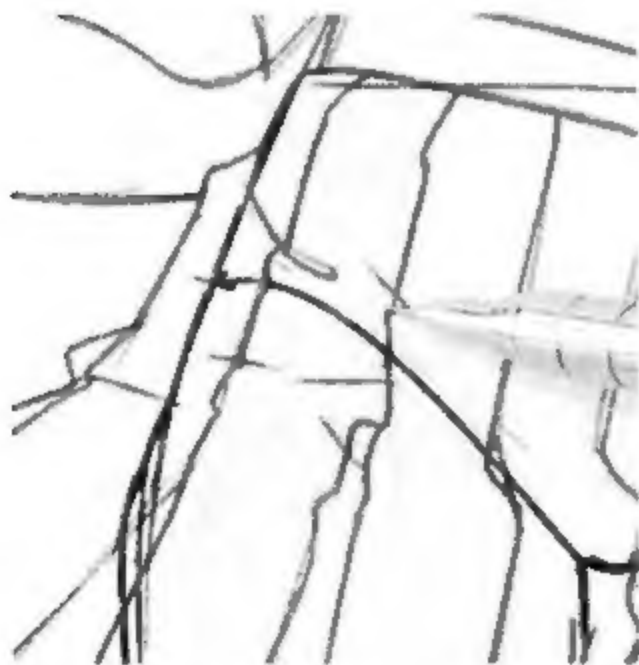


到这里，阳光萝莉的雏形已经基本完成，只是线条还有些乱，细节还不够完善，但是大体感觉是正确的。

袜子上的纹路要根据腿的结构画出，因为腿抬起产生弯曲的感觉，所以条纹也会变得较宽。



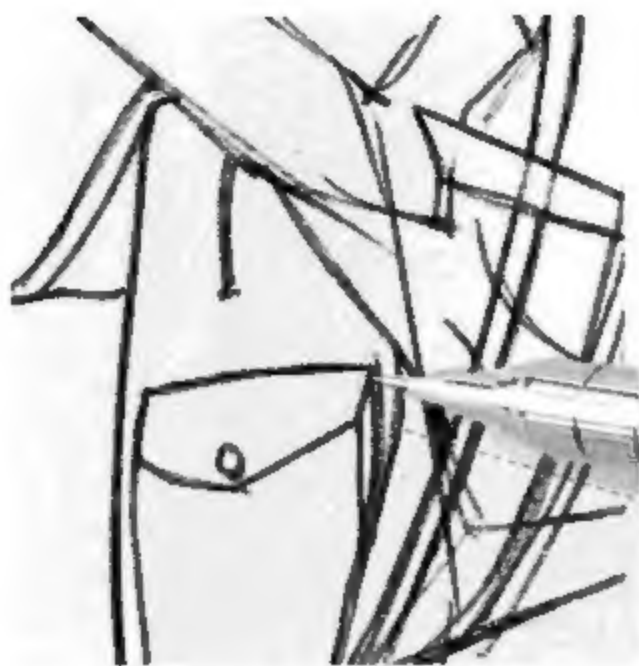
⑤ 接下来就可以深入地细化了。把手的外形画出来。小萝莉的手要画得胖胖的，可以画出指甲。



⑥ 画出百褶裙上的横向褶皱，表现出裙子的质感与真实感。

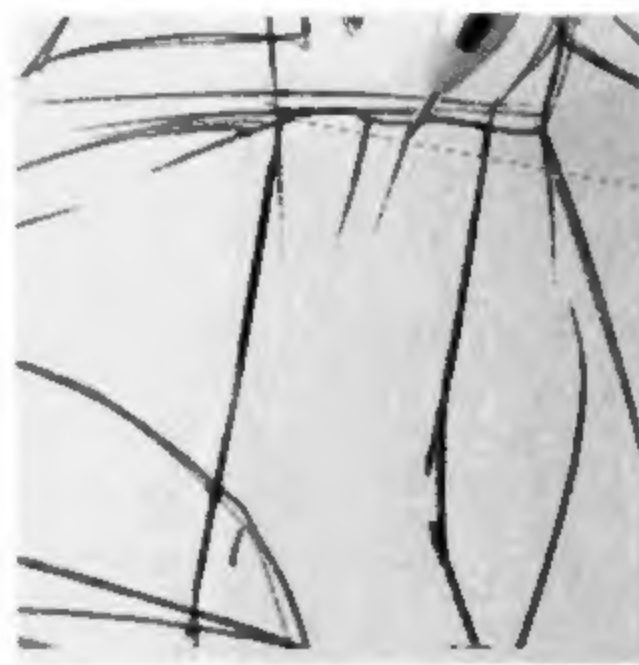


⑦ 用橡皮擦去手臂的结构图，让画面变得干净。



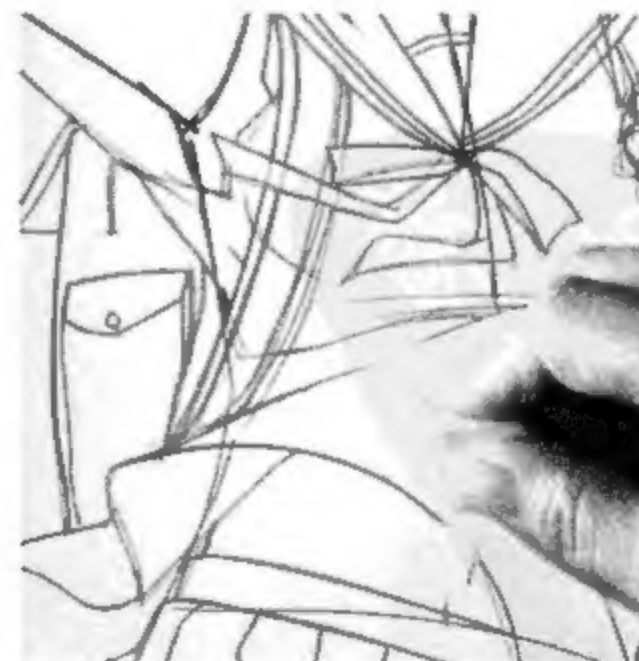
背包上的侧包可以画出一些厚度，表现出立体感

⑧ 完善一下背包上的侧包，画出厚度与扣子。



褶皱要根据衣服摆动的方向画出

⑨ 在胸部下方也可画出一些拉伸的褶皱，表现胸部的凸起。

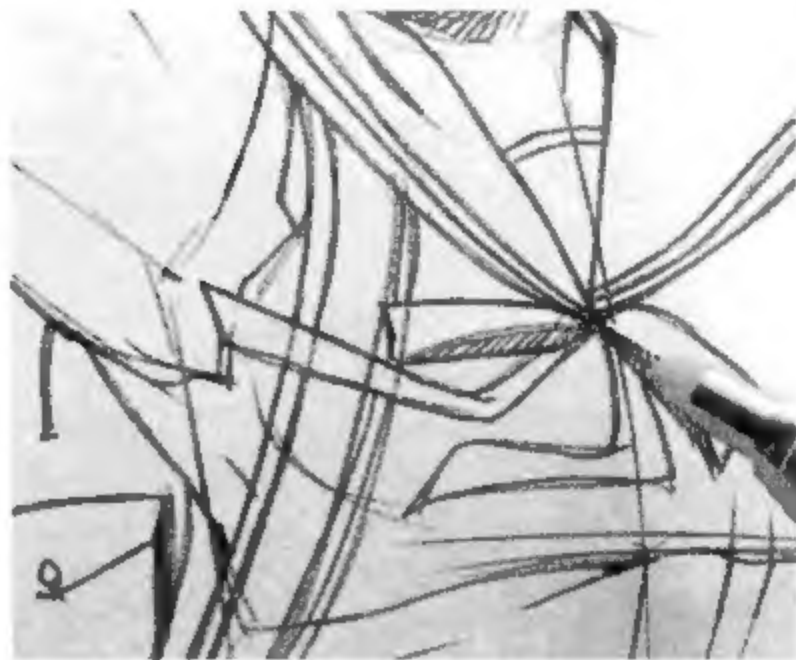


⑩ 同样其他地方多余的线条也要擦去。

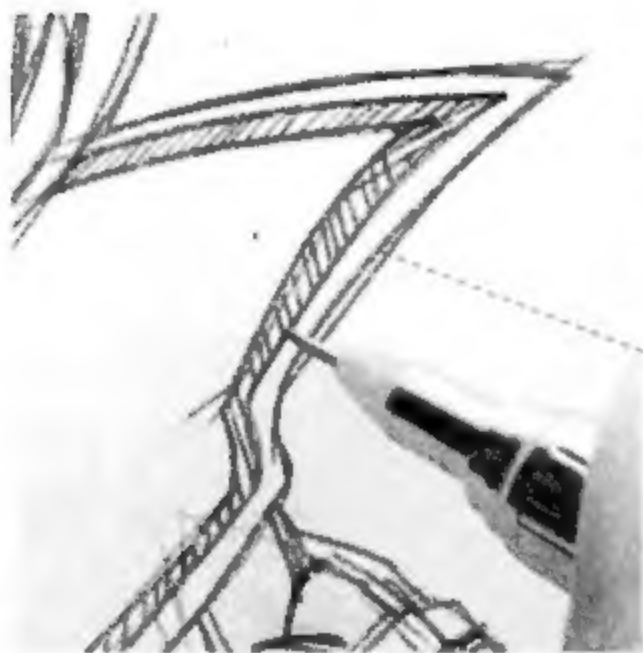


阴影要有
深浅变化

⑪ 在下巴下方添加出阴影，表现出立体感，让人物的面部更加突出。

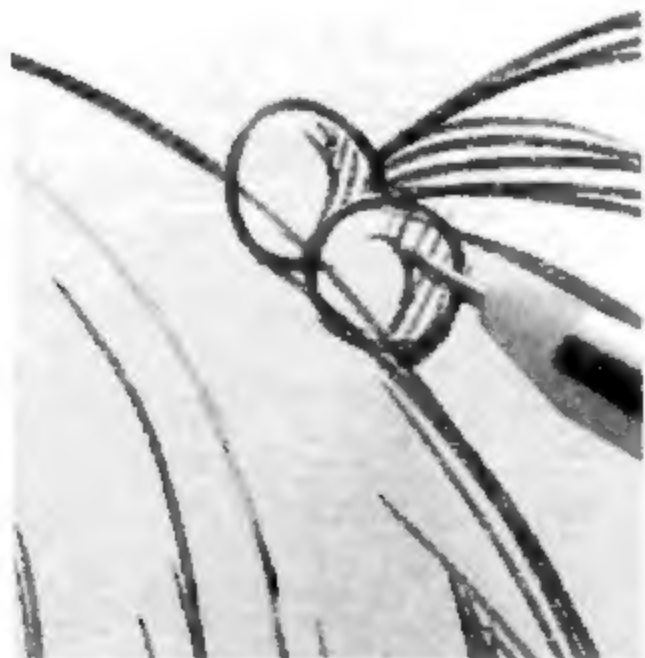
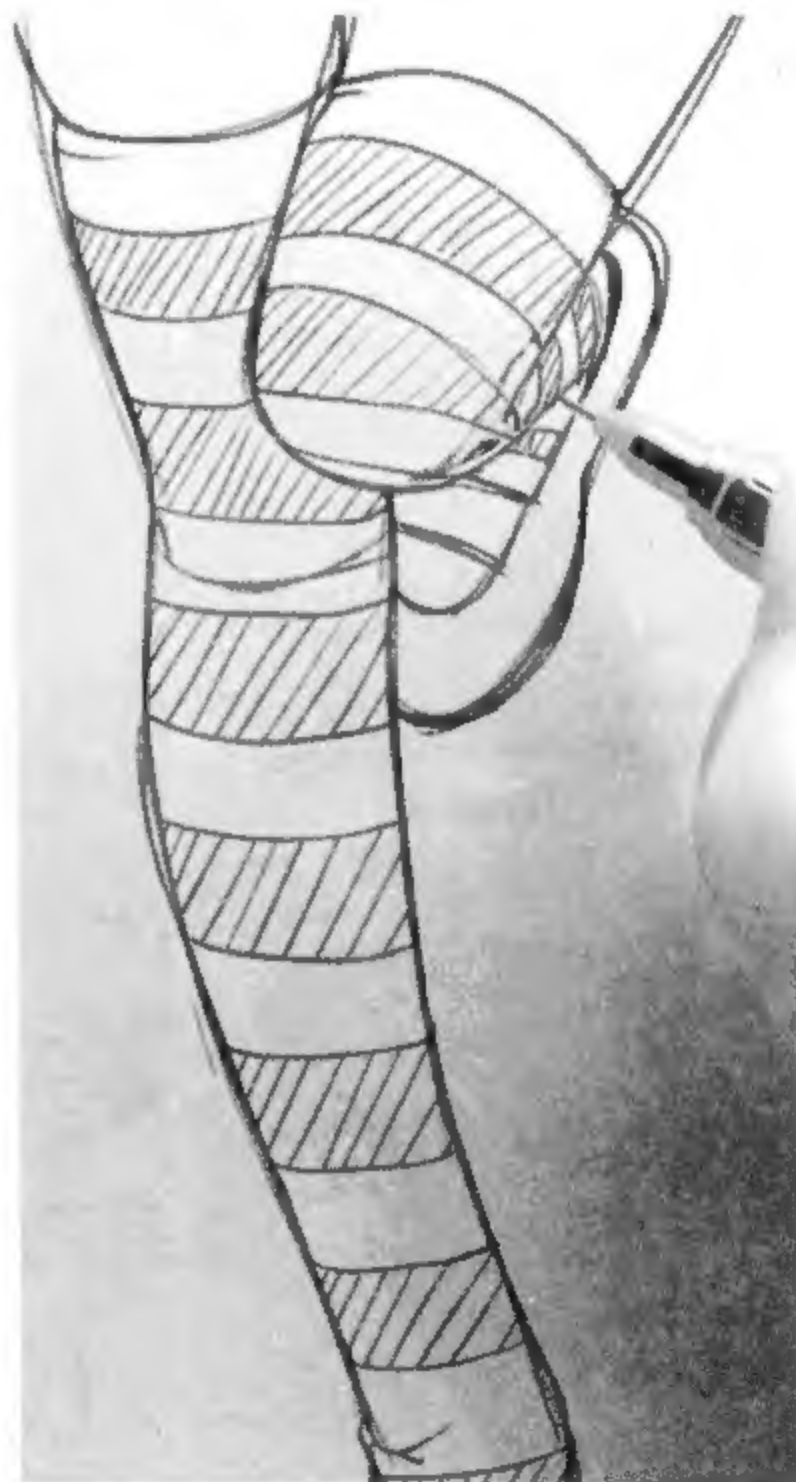


⑫ 水手服领子下方的领结也可以画出一些阴影，表现出立体感。



衣服上的
条形边可以
用密集的
排线表现。衣
服和袜子
上的排线
要有所区
别，这样
看上去才
不会显得
死板

⑬ 给领子的条形边画出阴影线，表现出色调的差别。



⑭ 给人物头上的两个球形装饰发圈画出阴影，表现出立体感。

⑮ 用排线画出长袜黑白条纹的感觉，画排线的时候要仔细一些，线条要整齐。



画发丝效果时，要沿着头发的轮廓仔细地画



⑥ 可以在头发上画出一些弧线表现头发的光泽感。

⑦ 在发丝之间画出少量阴影，表现出头发的体积感。



注意留白要自然一些，可以分成两段

⑧ 在书包带上画出密集的弧线，表现皮质的感觉。书包画少量阴影就能表现出质感了。



⑨ 大腿因为被裙子遮挡住，也要画出阴影。



完成图

02.1

塑造美少女的脸型

漫画人物的脸型可以分成鹅蛋脸、瓜子脸、圆脸等。脸型不仅是塑造人物的基础，还有定义人物年龄、性格的作用。美少女也有不同的脸型，这里就介绍一下美少女常见脸型的特点和绘制技法。

技术专栏

脸型的变化原理

我们在画一个人物的脸型时，首先要了解不同脸型的特点。这里我们看一下美少女的鹅蛋脸、瓜子脸以及圆脸之间的区别吧。



阴影部分为决定脸型的关键



① 画脸型的时候可以先画出一个圆。



② 再在圆形的下方画一个三角形。

大圆+小圆

在两边各添加一个半月形，使脸型更丰满。



③ 在一角形的外面画出外轮廓。



圆形加锥形变成了鹅蛋脸型



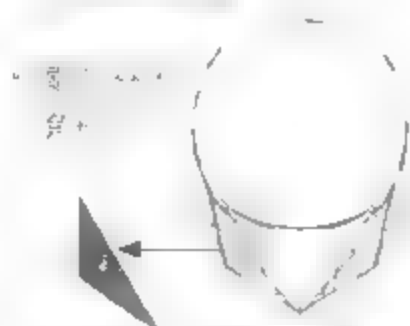
圆形加陀螺形变成了瓜子脸型



圆形加半圆形变成了圆脸型。



鹅蛋脸型圆润，下巴和脸颊过度自然。



瓜子脸型下巴较尖，脸颊棱角明显。

阴影部分为大圆弧形



圆脸型看上很乖巧，用弧线画出。

2.1.1 鹅蛋脸脸型

鹅蛋脸型被称为万能脸型，也称为“标准美人脸”。因为鹅蛋脸型是最标准的脸部轮廓，不管是表现比较夸张的漫画角色还是写实风格的作品，以鹅蛋脸型作为基础可以绘制出多种类型的人物。下面我们就来看看画鹅蛋脸型的美少女时要注意什么吧！



正面的鹅蛋脸看上去较长，鹅蛋脸的女性看上去成熟温柔。



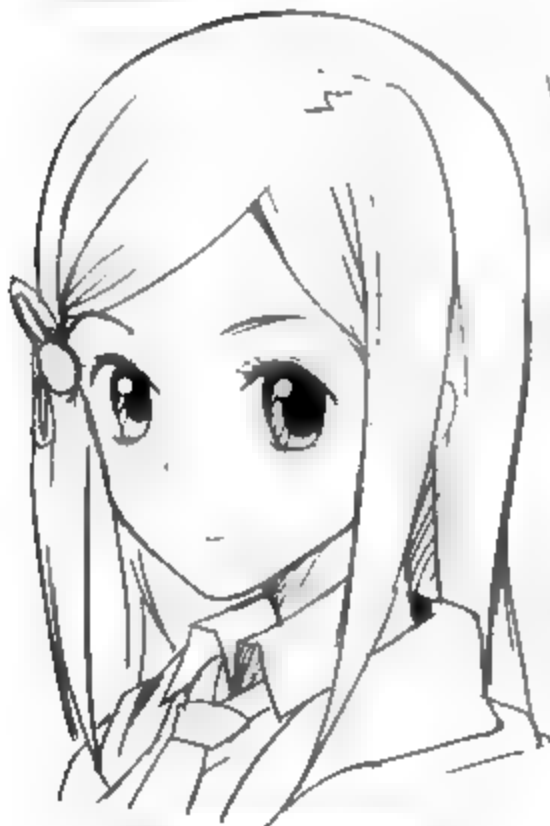
从上图可以看出鹅蛋脸的脸型较长，假设从头顶到眼睛为一个圆的单位，那从眼睛到下巴的长度约为圆的4/5。



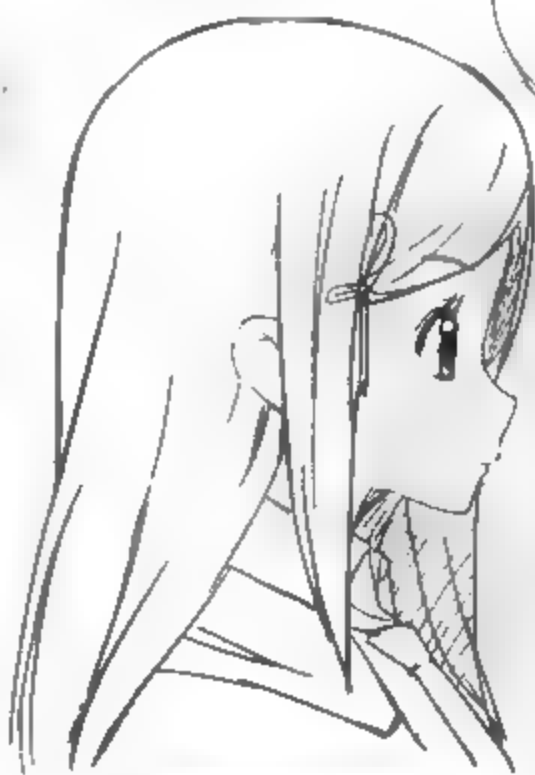
鹅蛋脸的下巴小巧但不尖，用一小段弧线表现就可以了。



脸颊过渡也很自然，用自然的弧线表现就可以了。



半侧面凸起不明显，下巴内收，总体线条较柔和，没有明显的折点。



正侧面的下巴尖而圆润，下巴的形状小巧自然。

2.1.2 俊俏的瓜子脸型

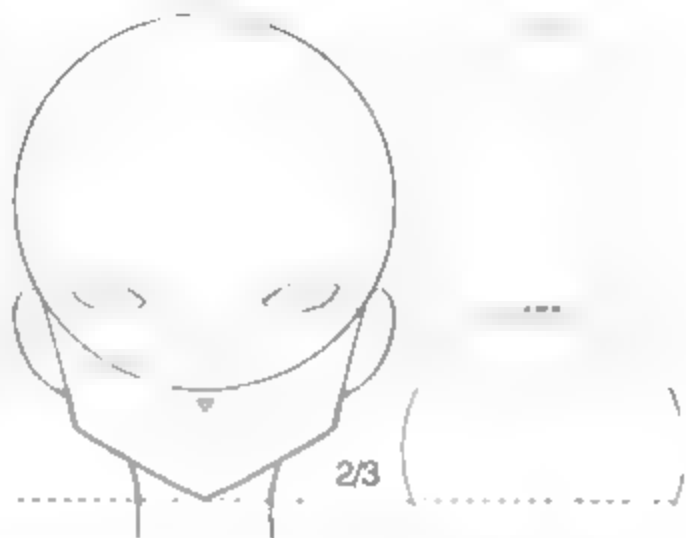
瓜子脸型能够用来表现俏皮和灵气十足的美少女，是非常受欢迎的脸型，也是现在大多数主流漫画人物所采用的脸型。瓜子脸和二角脸是有区别的。下面我们就来看看画瓜子脸的时候都要注意哪些问题吧！



正面瓜子脸



正面的瓜子脸看上去较小巧，给人精明的感觉。



从上图可以看出瓜子脸的脸型比鹅蛋脸型短，假设从头顶到眼睛为一个圆的单位，那从眼睛到下巴的长度约为圆的 $\frac{2}{3}$ 。



瓜子脸的下巴尖锐而短，看上去较消瘦。



脸颊的线条也较生硬，不像鹅蛋脸型那么过渡柔和。



半侧面瓜子脸

半侧面时下巴的线条较直，没有正面那样尖锐，脸颊的轮廓也较直。



正侧面瓜子脸

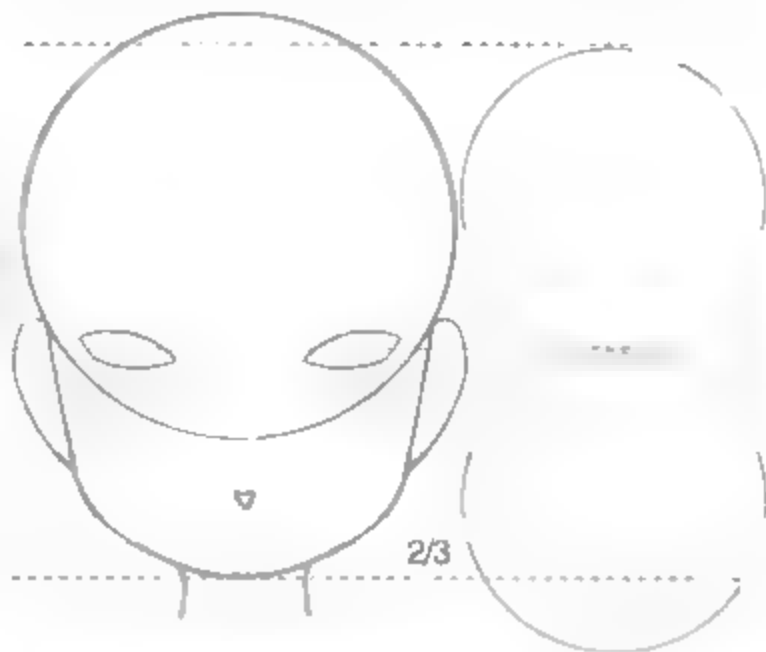
正侧面的下巴小而尖锐，下颌的线条也较直。

2.1.3 乖巧的圆脸型

圆脸最适合表现可爱的美少女，也适合表现年纪偏小的美少女。画圆脸的时候要把握好圆弧的度，弧形太大就变成胖脸型了。



正面的圆脸看上去圆润可爱，下巴没有前两种脸型突出。



从上图可以看出圆脸的脸型较短，假设从头顶到眼睛为一个圆的单位，那么从眼睛到下巴的长度也只有一个圆的2/3。



圆脸的下巴很不明显，稍稍画些突出就可以了。



脸颊的线条可以画成一条没有任何变化的弧线。

用弧线表现就可以了



半侧面圆脸女生脸颊也没有明显凸起的地方。



自然的弧形

正侧面的下巴非常圆滑，没有尖角。

半侧面圆脸

正侧面圆脸

» Q版人物圆脸的表现



Q版正面的圆脸看上去圆润可爱，下巴没有前两种脸型突出。



从上图可以看出Q版圆脸的脸型较短，假设从头顶到眼睛为一个圆的单位，那从眼睛到下巴的长度约为圆的1/2。



圆脸的下巴很不明显，稍稍画些突出表现就可以了。



边较直

Q版人物脸颊的轮廓较直，只有在下颌位置有一些突起。

边较圆



女生圆脸的半侧面要着重表现侧向面部线条的凸起圆滑且丰润。



过渡圆滑

正侧面的下巴非常圆滑，没有尖角。正侧面下巴的长度较短，与耳根连接的下颌骨线较圆滑。





1 甜美可爱的圆脸美少女



2 甜美可爱的圆脸美少女



3 甜美可爱的圆脸美少女



4 甜美可爱的圆脸美少女



5 文静乖巧的圆脸美少女



6 温柔的瓜子脸美少女



7 可爱的圆脸美少女

特训练习

绘制瓜子脸美少女



- ① 首先画出圆形，并在圆形的基础上画出下巴的外形，用较直的线画出人物瓜子脸的外轮廓。

面部中心线



- ③ 利用面部十字线标出朝向。

设定为可爱的女中学生



- ⑤ 根据面部十字线的位置，在画好的脸型上绘制出五官的大致轮廓。

眼睛的位置

这里连接到耳朵的位置

- ② 在面部画出水平线，这样就可以确定出眼睛的位置了。注意水平线的位置要合适，在整个头部的1/2处，这样可以表现出少女的感觉。

后脑勺一定要画得宽



- ④ 将圆形擦去，把瓜子脸型修出来。注意朝向面的脸部较外凸，另一边内收。虽然瓜子脸型的下巴较尖，但是半侧面角度时，下巴不会显得像正面那样尖。

右眼的上眼睑较短弧度较大

左眼的上眼睑较长弧度较小



- ⑥ 画出人物的五官，将上眼睑画得粗一些，这样才显得更有神。



- ⑦ 刻画人物脸型和五官的细节 包括眼睛的瞳孔、睫毛等。画眼睛的时候 注意深色部分所占的比例较多 这样表现会显得眼睛更有神。



- ⑧ 使用简略的笔触 画出人物发型的大致轮廓和走向。注意画出刘海的蓬松感 可以把后方的头发画得较短 且向外散开。



- ⑨ 对人物的发丝进行细致的刻画 注意刘海的走向以及发丝的疏密。表现发丝的时候要画得自然一些，可以有的地方线条密集一些，有的地方线条松散一些。



- ⑩ 去掉蓝色辅助线，并适当地添加一些阴影 可以在人物的脖子、鼻底以及头发和耳朵下方画上阴影。



- ⑪ 可以沿着头发的走向画出一些细细的发丝，表现头发柔顺的质感。颜色要浅一些。



- ⑫ 最后再给头发擦出一些高光 表现出头发的光泽感。完成。

02.2

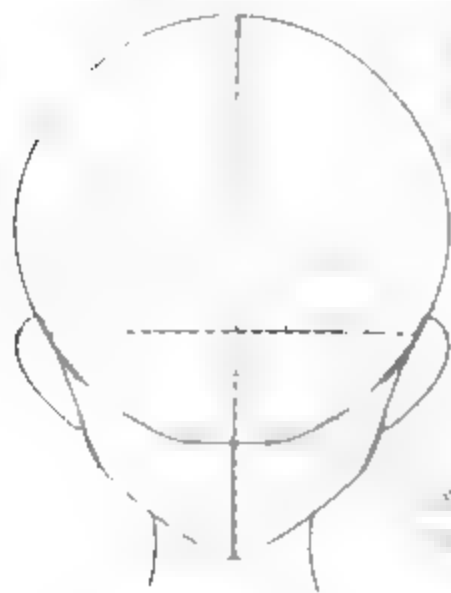
了解美少女的面部比例

想要准确地画出美少女的脸型，我们就要知道面部的比例。这一节我们就来了解正面人物的三庭五眼、侧面人物的四高二低、十字线和人物面部的关系，以及如何利用十字线画出不同角度的面部。

技术专栏

利用十字线绘制美少女的面部

人物的面部是左右对称的。在画面部的时候我们可以利用基准线。利用十字线的横线确定眼睛的位置，竖线代表头部的中心线，下面就一起来学习一下。



两边的宽度要一致

从正面看，横线与竖线垂直交叉

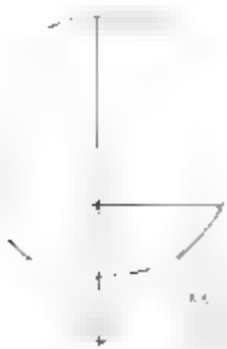


左图的人物下巴是歪的，在标出了十字线后可以看出，竖线是歪的



左图的人物也是无视了十字线的规律画出来的，水平线是倾斜的，所以造成了人物的双眼高低不一致

利用十字线画人物的面部



① 用圆形加十字线的方法确定脸的长度。



② 画出脸型。



③ 画出脸的轮廓，并添加五官。



④ 细化人物的面部，添加阴影，完成。



1



2 温柔的正面美少女



3



4



5



6 阳光型的半侧面美少女

特训练习

绘制半侧面的美少女



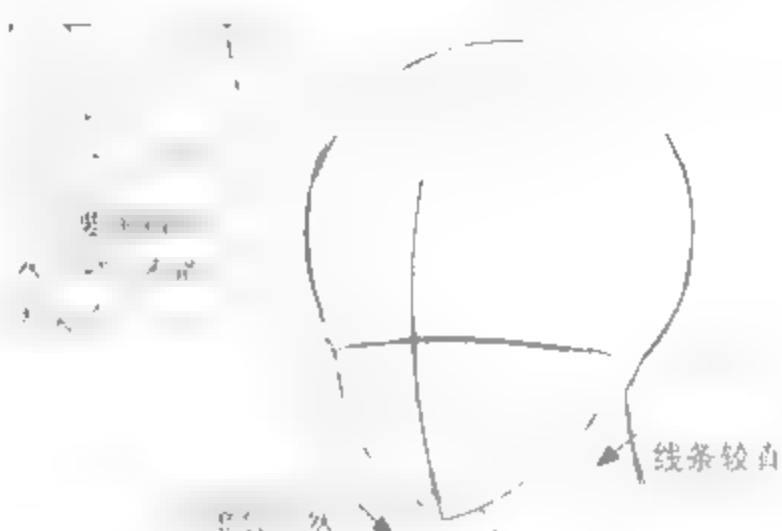
- ① 首先画出圆形 并在圆形的基础上画出下巴的外形 用较直的线画出人物瓜子脸的外轮廓。



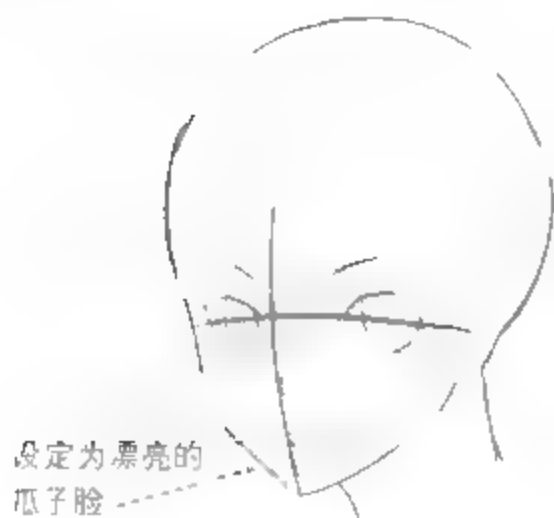
- ② 画出面部十字线的横线 确定眼睛的位置。因为是半侧面 所以要有一些弧度。



- ③ 画出人物大致的脸型 并标出面部朝向。画半侧面头部的时候 要注意画出透视的感觉。



- ④ 把多余的线条擦去 将脸型修饰出来 注意朝向面的脸部较外凸 另一边内收。将下巴的线条画得自然一些。



- ⑤ 根据面部十字线的位置绘制五官的大致轮廓。双眼要画出近大远小的透视感 鼻子和嘴的透视变化相对眼睛要小一些。



- ⑥ 将上眼睑画得粗一些 这样才显得更有神。嘴里面可以画出牙齿 并在内侧画上阴影。



- ⑦ 用密集的排线表现眼珠。眼珠上方的线条要画得深一些，表现出渐变的效果。



- ⑧ 使用简略的笔触，画出人物发型的大致轮廓和走向。注意要画出头发的厚度，这里表现出了头发有一些微卷和蓬松的感觉。



- ⑨ 对人物的发丝进行细致的刻画，注意刘海的走向以及发丝的疏密。发旋处的头发要自然地向外边散开。



- ⑩ 去掉蓝色辅助线，画上阴影，让美少女看上去显得更醒目。



用细柔的发丝
来表现头发的
质感。

- ⑪ 可以沿着头发的走向画出一些细细的发丝，表现头发柔顺的质感。颜色可以浅一些。



可以表现出
头发的光泽感。

- ⑫ 最后再给头发擦出一些高光，表现出头发的光泽感。完成。

02.3

各式各样五官的变形表现

在漫画里五官的绘制是很重要的，美少女的五官要刻画得更加精致。这一节我们就来一起学习五官的基本画法以及美少女的五官变形方法。

美少女五官的特点

不同的美少女五官的画法也不一样，下面我们就来看看不同年龄的美少女其五官各有什么特点吧！



眼睛在头部的1/2

青年



少年



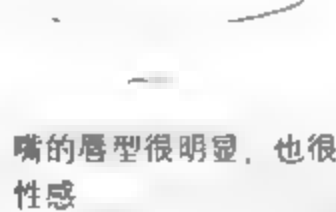
幼年



眼睛细长 眉毛离得较近。



鼻子很有立体感。



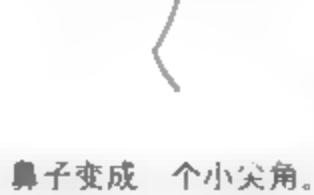
嘴的唇型很明显，也很性感



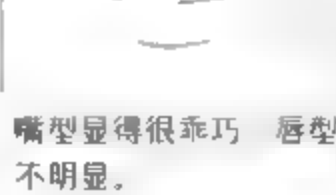
耳朵轮廓清晰 结构分明



眼睛较大 画法相对简化。



鼻子变成 个小尖角。



嘴型显得很乖巧 唇型不明显。



耳朵变得较简化。



眼睛变得更大 眉毛也离得更远。



鼻子变成一条弧线。

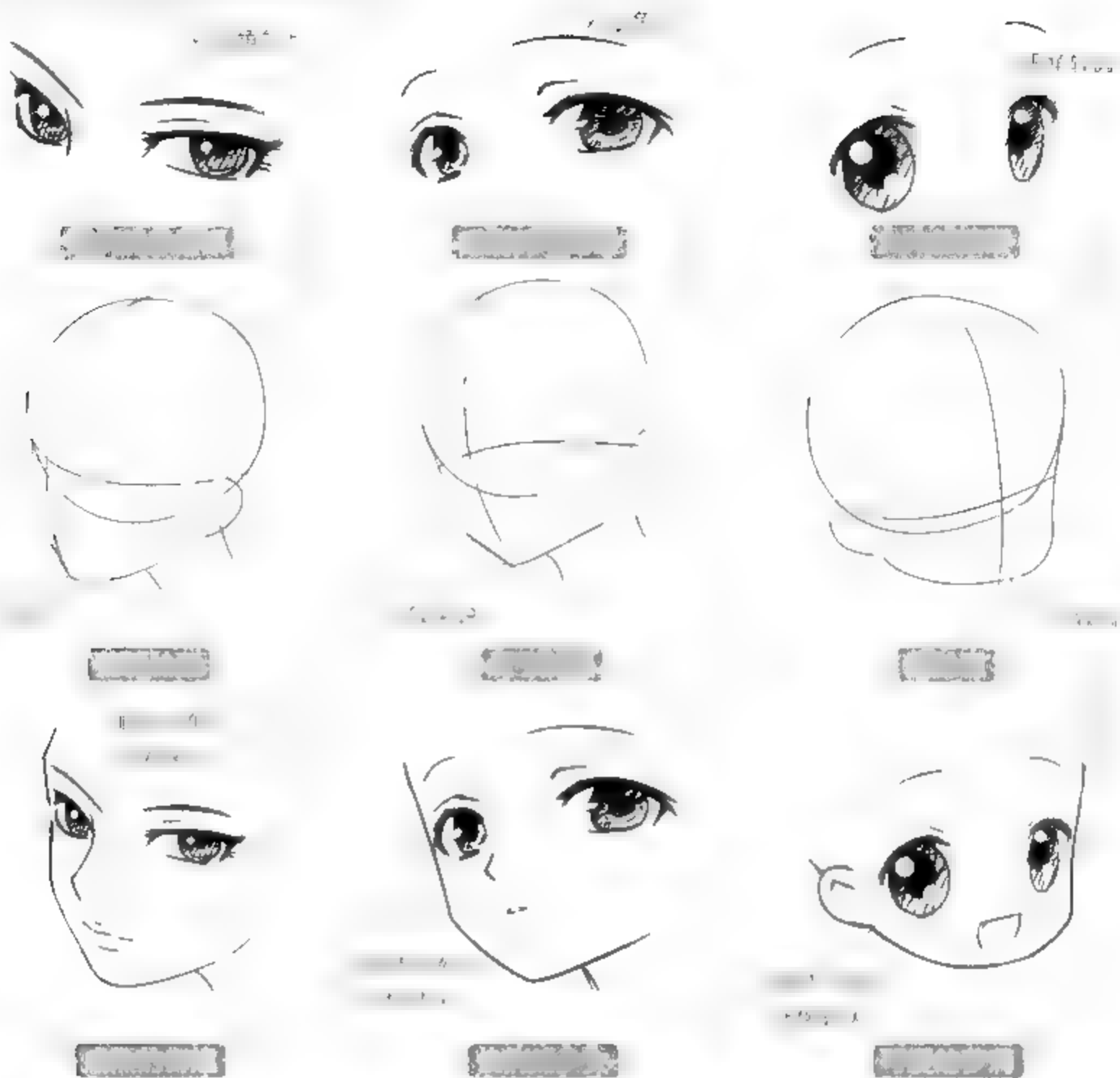


嘴变成了一 条线。



耳朵变得更简化了 形状也更圆了。

» 不同类型的眼睛与脸型的搭配



眼珠的各种表现



机械式的眼睛，没有高光也没有瞳孔。



高光在下方可以表现人物平静的心情。



眼睛呈白色，只有中间一点，可以表现盲人。



高光较多时可以表现出自信的样子。



高光是不规则的形状，位置在上方，可以表现人物开朗的一面。



只有眼睛上方有一片阴影可以表现强光照射下的样子。

2.3.3 嘴的夸张变形

嘴是由上唇和下唇组成的。上唇较薄，下唇较厚。在五官当中，嘴部的活动量是最大的。张开的嘴和闭着的嘴各是怎样画的呢？下面我们来举例说明。



真实人物的嘴分为上唇和下唇。上唇的轮廓呈M形，下唇要平滑一些。从侧面看嘴的轮廓也呈M形。



表现人中的短弧线



突出下唇的类型，这样的嘴可以表现温柔的美少女。



突出上唇的类型，这样的嘴可以表现性感的美少女。



强调嘴角
突出嘴角的类型，这样的嘴可以表现乖巧的美少女。

嘴的变形风格及表情变化



微笑时的嘴

哭泣时的嘴

美少女的 发型设计



03.1

绘制发型和头发的步骤

所谓“发型”，就是要把人物的头发设计得有“型”。发型和人物头发的发质、发量以及长短都有关系。要设计出个性的发型，就要学习这些知识。下面我们就一起来看看画头发要注意哪些方面。



发际线的位置与头部的关系

画头发的时候，要根据发际线的位置以及头部的轮廓来画。



头顶不能过高。

发际线的位置
也不能过高

注意了前面的两
点 就能准确地
画出头发。



不同发际线的形状

学习了发际线以及发旋与头部的各种关系后，接下来我们再来了解一下发际线的种类。发际线种类的不同，也会呈现出不同的发型。



1/2

倒U形发际线的特点是发际线中间位置较高。

M形发际线的特点是头两侧的位置较高。

因为头部是一个球体，所以发际线沿着头发的轮廓应该是弧线。



倒U形的发际线 比较常见 适合留刘海。

M形的发际线 不太常见 适合理分头。

直线式的发际线是不存在的。



不同的发色也能让人物看上去显得不一样，不同的发色又是如何表现的呢？绘制要领是什么？接下来我们来一起学习一下。



金发用一些短弧线沿着头发的外轮廓画出，中间适当留一些间隔就可以了。



染发呈现出来的是一种渐变效果，也可以用弧线表现在弧线中间画线条缩小间隔。



黑发要耐心地画出每一根发丝，间隔很小，画的时候将高光留出来。

黑发的不同表现效果



用铅笔表现的黑发，要用均匀的线条沿着头发的轮廓仔细画出，高光在头顶位置。



用上墨的方法表现的黑发效果，注意留白要自然，每一笔都要画出细丝的感觉。



同样也是涂黑表现的黑发，只是高光更简化了，可以表现卡通式或动画式的黑发效果。

特训练习

绘制飘逸的长发美少女



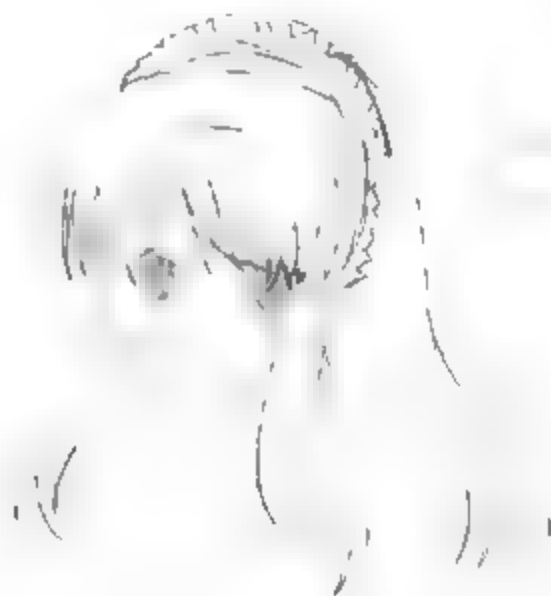
在人物的头部标出发际线的位置 在头顶1/2偏上点的位置。



② 画出头发的外形轮廓线 这里不用画太细，画出大体的动态就可以了。



在头发外形轮廓的基础上画出发丝 并定出头顶装饰物的位置。



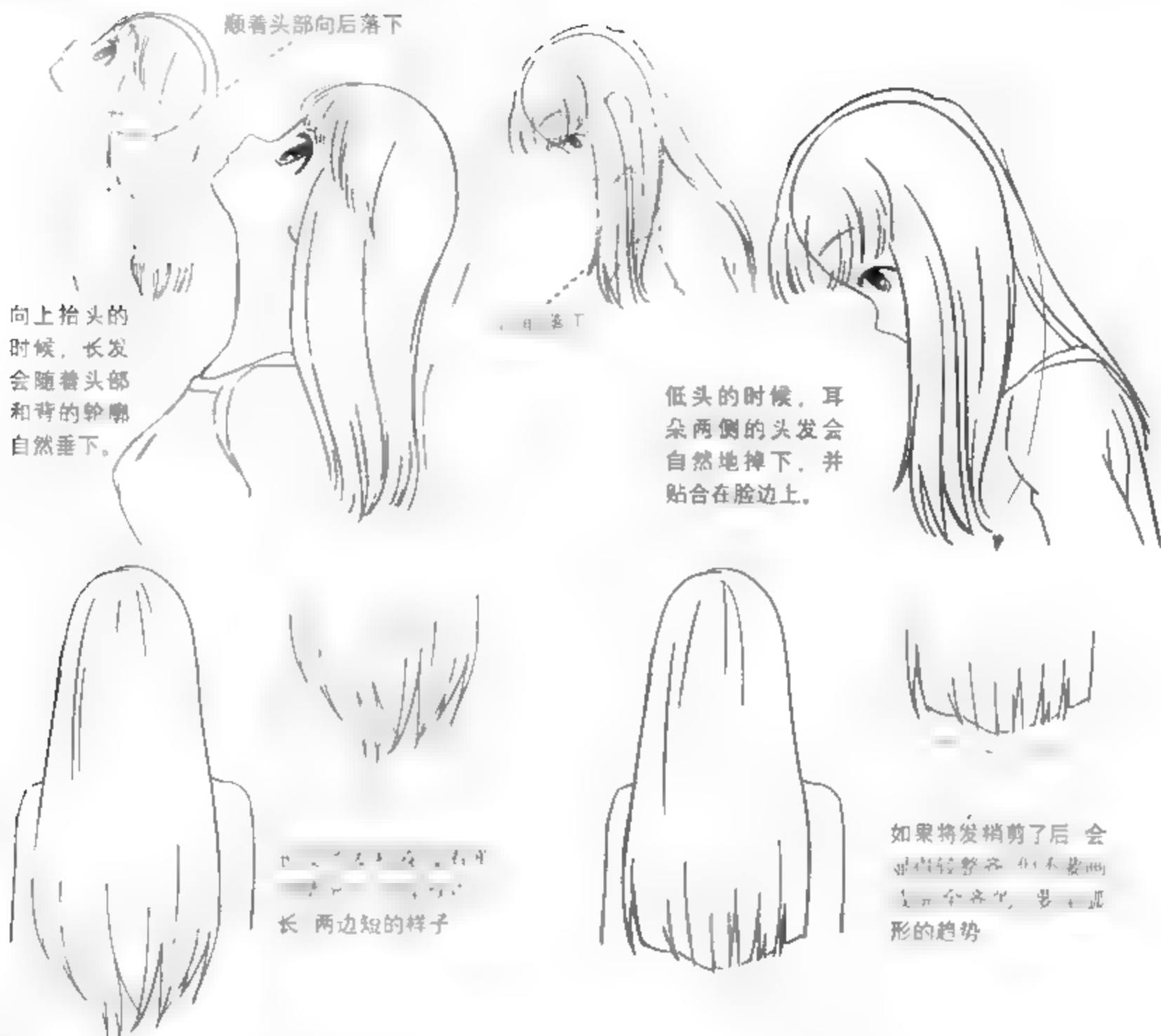
④ 画出头上装饰物的外形 注意头发的层次关系。



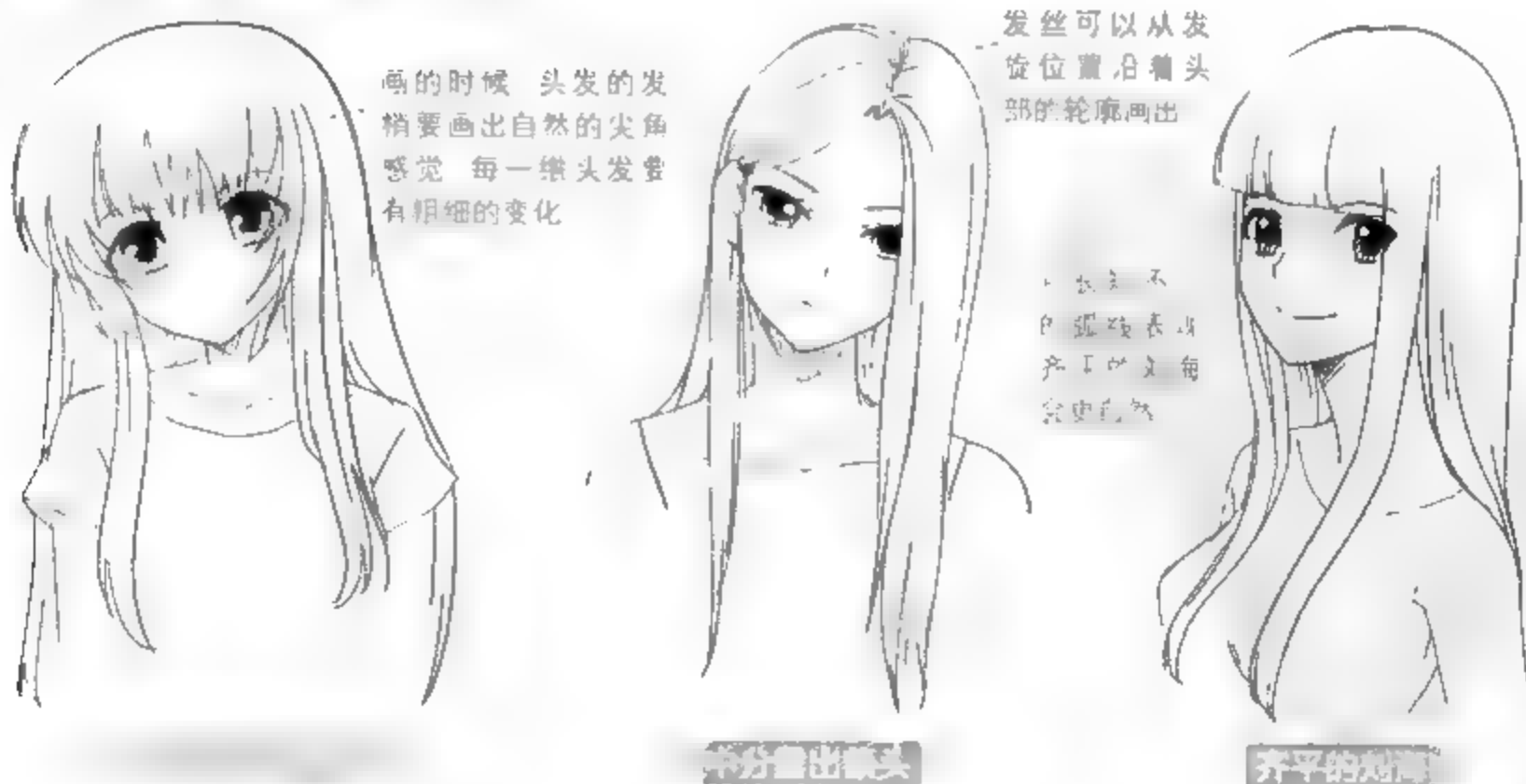
⑤ 继续添加发丝效果 并将装饰物与头顶接触的地方画明显一些。



⑥ 擦去多余的线条，并适当添加阴影。完成。



» 不同刘海效果的长发美少女



下方画出发头

齐平的刘海

3.2.2 短发

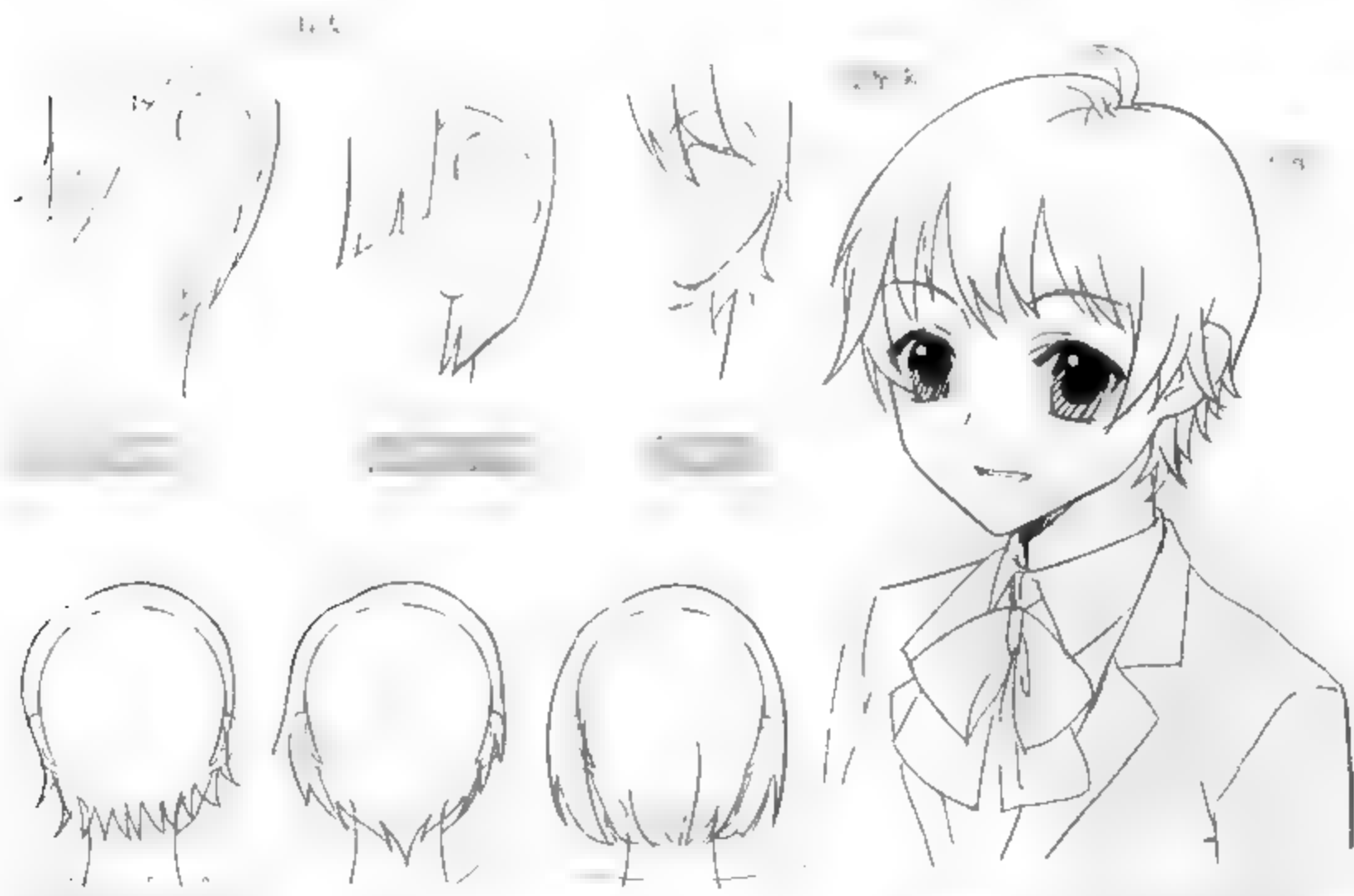
短发给人的感觉是俏丽简洁，长度最长达颈部。设计短发美少女的时候头发要画得蓬松一些。



画短发的美少女要把头发画得蓬松自然，和长发不一样，短发会显得较饱满，两边可以画出翘起的样子。

从侧面看，短发的大体轮廓也是沿着头部的轮廓长的，而且也要表现出饱满的状态。

从背面看，可以给脖子以下的发梢画出尖锐的外形，因为没有了刘海，头发更显得蓬松了。



画短发美少女的时候，最好将刘海画得长一些，后脑勺的头发则可以表现得贴合头部一些。

» 不同刘海效果的短发美少女



翻翘式刘海
适合表现运动
型美少女。



不对称式刘海
适合表现颓废
型美少女。

刘海+侧发
+鬓发
+额发
+鬓发
+额发



M式刘海 适合
表现高贵型美少
女



倒V式刘海 适合
表现古板型美少
女。

分开的地方
要在头发的
中心线上



将刘海放下来，
适合表现古典美
少女。



将刘海梳上去
适合表现阳光型
美少女。

3.2.3 卷发

卷发给人的感觉是非常华丽 根据头发卷曲的程度不同 画法也就不一样 长卷发洋气高贵 短卷发精致可爱、盘起来的卷发整齐华丽。

两边都呈波浪形



背后也呈波浪形 但是会



从背后看也像波浪形



通常在设计卷发美少女的时候 头顶位置不用画成卷的。如果是较长的卷发，可以把发梢画得卷曲一些。

从侧面看 因为是卷曲的头发 会显得蓬松 不用像画直长发那样贴在一起。

在画背面卷发的时候 发梢要卷曲得自然一些 起伏的轮廓要和正面保持一致。



发旋位置可以偏一些



画卷发美少女的时候 头发的卷度要表现得自然，不用每一根发丝都向同一个方向弯曲。



依然会保持轮廓
在很平的位置



与抬头时一样 低
头的时候 头发的
发端与下巴基本在
一条直线上。



头发因为烫过之
后 非常有韧性
不太会散开 与其
他发型不同 无论
是仰头还是低头都
没什么变化



头发的发梢如
果剪成平的 那
么头发会显得
很平 会显得
很死板



卷发的发梢没
有剪成平的 这
样会显得比较
蓬松

头发看着较厚 呈一个平面

头发看着较自然 发梢较随意

» 人工加工后发型的变幻效果



3.2.4 混合发型

混合发型可以将多种发型的特点融合在一起。比如“直发中带着卷发”“前长后短的头发”等等。这样设计头发，能让发型看上去更有新意。下面我们就一起来学习一下。



我们在设计头发的造型时，可以给各个区域设计一些不一样的发型。

» 发型的不同设计



将耳发变成弯曲的发丝。



人物变得更华丽了。



将后发变成向外翘起的短发。



人物变得更有活力了。



将前发做一点弯曲的变化。



人物变得更野性了。





1 活泼的短发美少女



2 乖巧的短发美少女



3 优雅甜美的美少女



4 阳光的短发美少女



5 成熟学长卷发美少女



6 野性的中长卷发美少女

3.3 束发

束发是将头发用发圈或者发绳固定住的发型效果。将头发扎起来，会使人物显得更精神和活泼。下面我们就一起来学习一下束发的画法吧！



从正面看 扎两个马尾辫时 头发从扎头发的合拢处自然下垂 在束发的顶端会自然鼓出。



从侧面看 因为头发碰到了肩膀而变得弯曲 可以看出扎头发的位置在后脑勺处。



从扎双马尾辫的背面可以看出脑后位置有一条头路 可以画出一些自然的发丝。



发丝呈散形向中间集中



画束发的美少女时，注意将发圈位置的合拢处画得自然，发丝要画得有疏密变化。

» 不同束发效果的美少女



高马尾头顶式
适合表现运动型
美少女。



低马尾式 适
合表现成熟型
美少女。



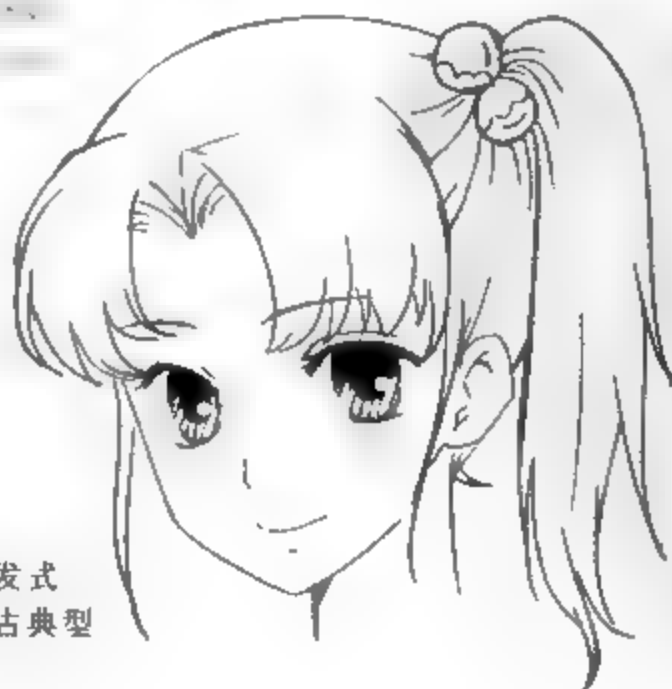
扎发尾式：适
合表现文静型
美少女。



贴合扎发式
适合表现活泼
型美少女。



不完全扎发式
适合表现古典型
美少女。



歪扎式 适合
表现阳光型美
少女。

» 发型变化能改变美少女的类型



左图的女生留着一头柔顺的长发，显得很温柔，但是没什么性格。



头顶的头发像海浪样

将人物的头发吹起来，并用发胶定型，头发显得很凌乱，更有性格了。



左图女生的短发没什么样式，显得很普通，不好看。



头发变得蓬松

把刘海剪成齐的，并把头顶的头发吹起来，这种蓬松的感觉使人物显得更可爱了。



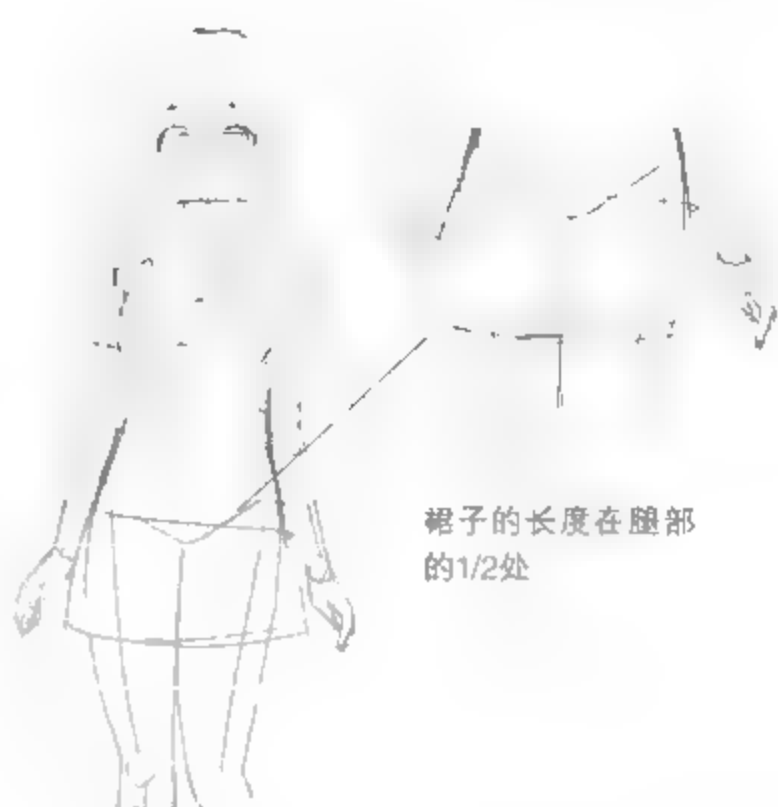
左图的女生扎着两个马尾，看上去非常可爱，但是没什么魅力。



把头发全都盘起来，并把额头的一绺头发烫成卷曲的样子，这样人物就变得更高贵了。



设计成长发的样子 可以让人物更高挑



裙子的长度在腿部的1/2处

⑤ 画出头发的大致轮廓 不用画太细 有个基本的轮廓就可以了。

⑥ 在画好的人体结构上添加出衣服，这里设计的是一套水手服。



领子可以设计成尖的 比通常的圆领漂亮



领巾的长度在肘附近

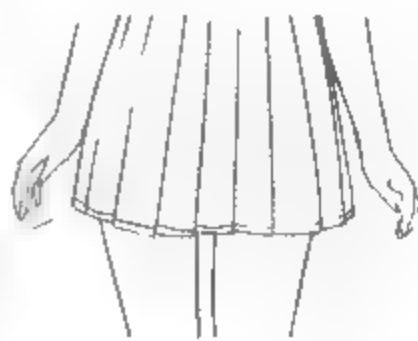
⑦ 根据画出的草图仔细地画出人物的整体造型。

⑧ 擦去多余的线条 让画面更清晰。



领子、领结、
领结、领结、
领结

- ⑨ 给领子添加上纹路，让水手服的领子看上去更漂亮。并画出袜子，腿部会更好看。



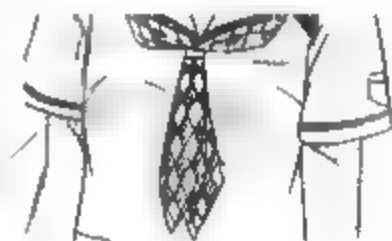
要体现出裙子
一层压着一层
的样子

- ⑩ 继续添加花纹，适当地画些皱褶。



格子是菱形的 比正
方形更漂亮 可以用
黑白两色表现

- ⑪ 为了让水手服更立体更漂亮，可以在领巾上画出格子的花纹，并在裙摆上画出条纹。



脖子上的阴影



腿部的阴影

- ⑫ 给人物画上阴影，表现出立体感，这样一个漂亮的美少女就完成了。

05.2

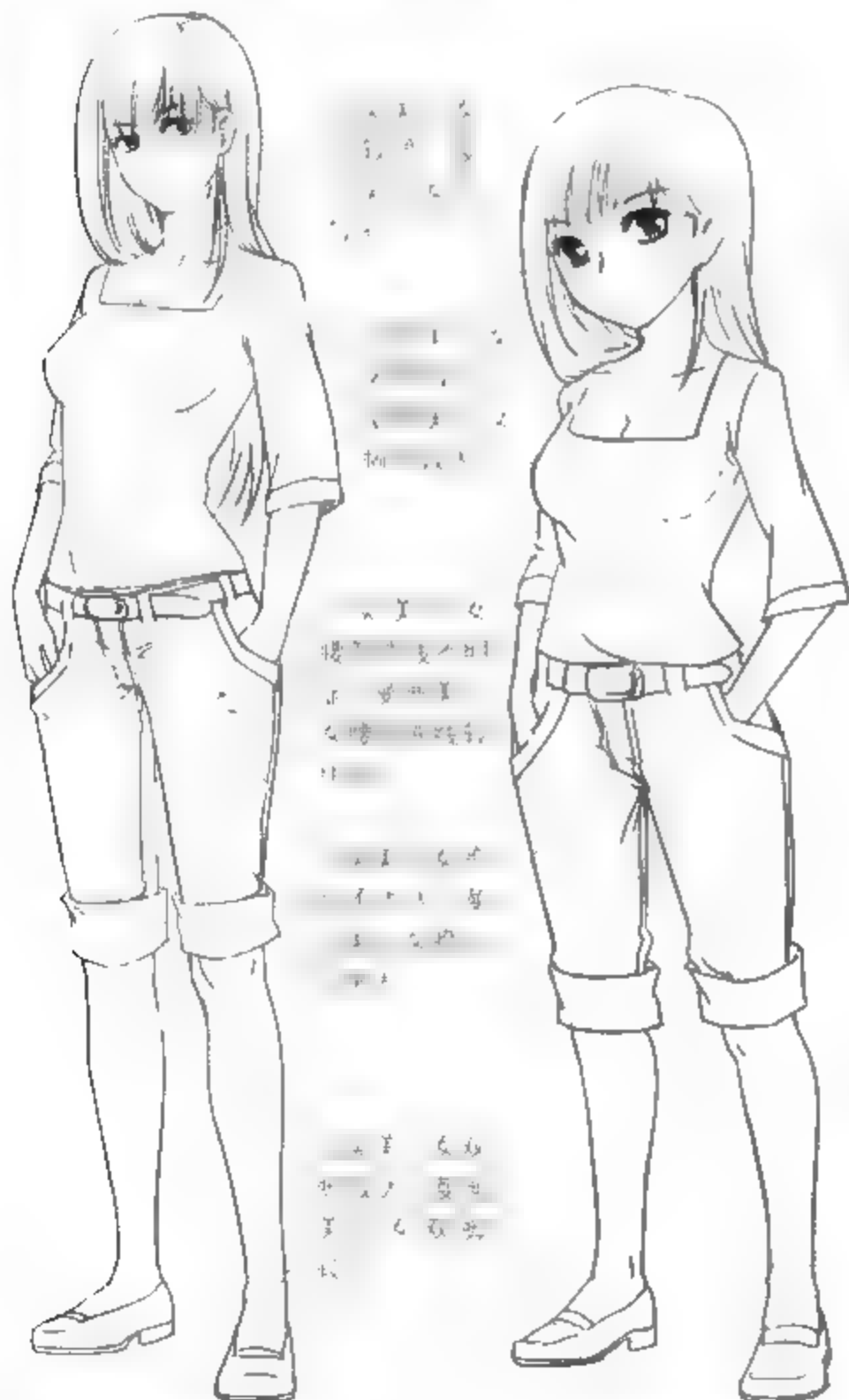
美少女躯干的绘制技巧

美少女的躯干绘制是否正确，比例是否准确，对于人物的整体造型是非常重要的，比如说胸部是否美观、臀部是否性感，都会影响到美少女的整体形象。这一节我们就一起来学习一下美少女躯干的画法。

技术专栏

写实与漫画美少女身体的区别

我们画美少女的身体时，可以根据真实人物来画。真实人物的身材会显得普通一些，画漫画中的美少女时，可以用夸张的方法去表现。



写实的美少女有7头身。躯干更长一些，胸部大小正常，肩膀也显得较宽，胯部比肩膀稍宽一些，给人的感觉更成熟。

漫画中的美少女身高为5.5~6头身。躯干更短一些，胸部更丰满，肩膀也显得较窄，所以头也显得较大。胯部变得更宽了。感觉更圆润，更小巧玲珑了。

5.2.1 美少女颈和肩的表现

画美少女头部的时候，不仅要把面部表现得漂亮，另外颈部和肩膀的表现是否正确也会直接影响到人物的整体感觉，下面我们就来学习一下吧！

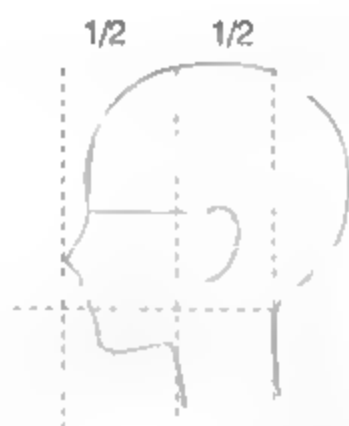
» 颈部的画法



画美少女颈部的时候，不要画得太粗，位置也要表现得正确。半侧面的时候，脖子在下巴的斜下方。



从正前方看脖子在头部的正下方，占头部整个宽度的1/3左右。

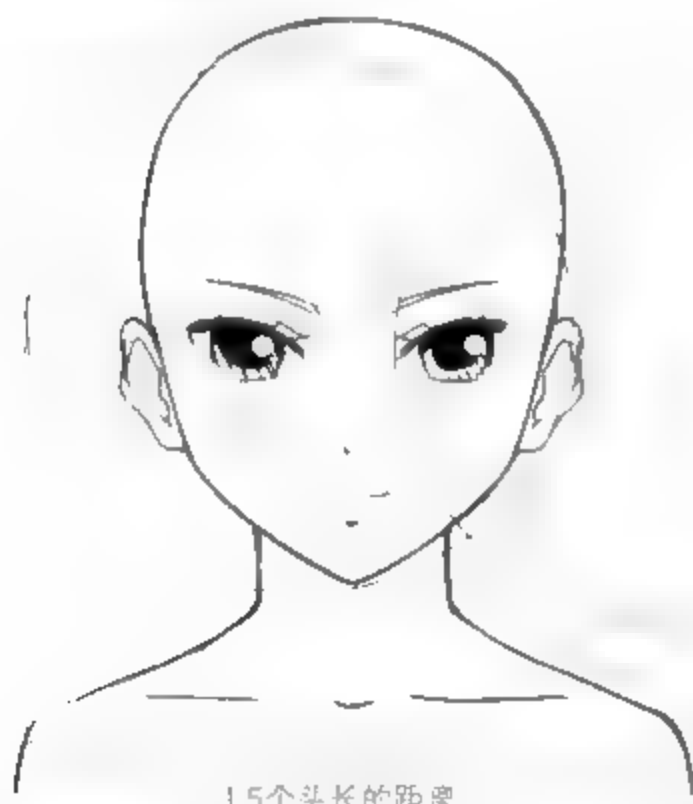


从侧面看，脖子后方位位置在后脑勺处，前面在从鼻尖到后脑勺的1/2处。



脖子位置太靠后 不 脖子太细 不正确。脖子太粗 不正确。正确。

» 肩膀的画法



1.5个头长的距离

从正面看美少女的肩膀宽度占1.5个头长，而且外形是自然斜向下的，肩头圆润。



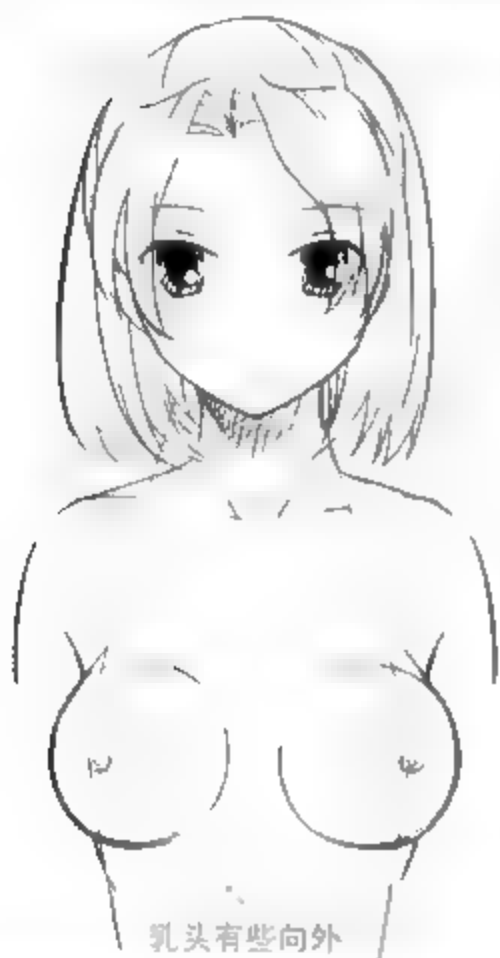
半侧面的肩膀会产生透视关系，较近的一侧会宽一些，较远的一侧会窄一些。



外形较斜

5.2.2 胸部的结构与特点

画美少女的时候，一定要把胸部画的漂亮。胸部是否好看直接影响到美少女的外形。下面我们一起来学习一下美少女胸部的画法。



如果完全画成圆形是错误的。



受到重力影响，胸部应该是自然下垂的。

正面的胸部像两个圆形，但要画出下垂的感觉。

» 不同角度胸部的画法



半侧面的胸部会变得不像正面那么圆了，而且要注意画出透视感。



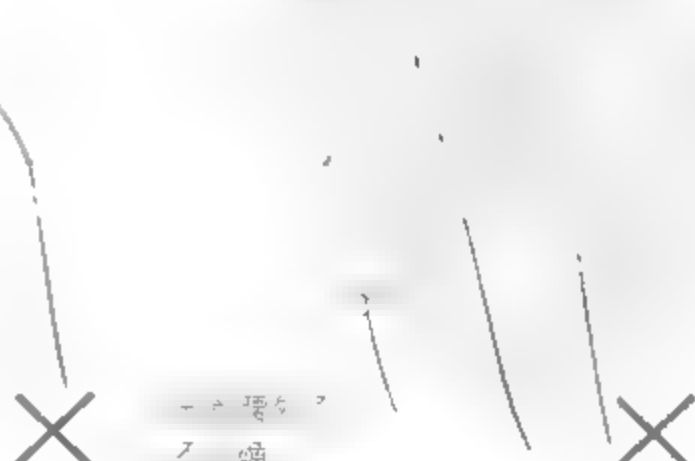
侧面的胸部也要画出下垂的感觉，而且要注意是从腋下开始逐渐向乳头收拢的。



背面也可以看到一点胸，注意交界处要画准确。



线条太直，不正确



线条较直



向外突出



胸部较小的女生 从侧面看 胸部上方的线条较直。



胸部较大的女生 从侧面看 胸部上方的线条为弧线。



正俯视的时候，两个胸部是向外的。



正仰视的时候，两个胸部是也向外的。

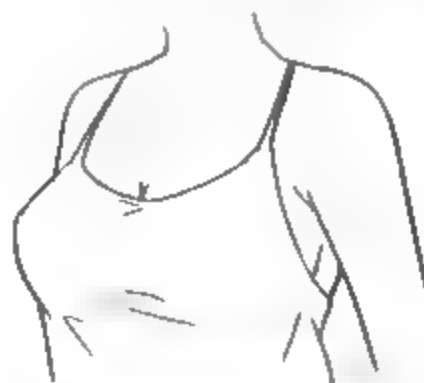
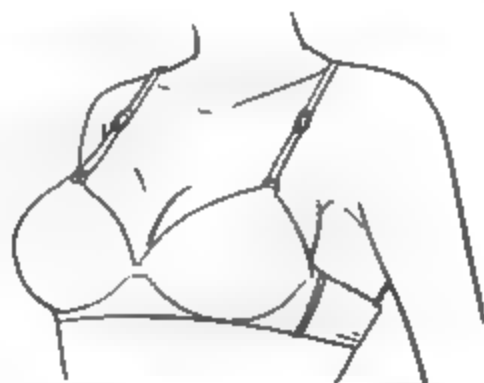


半侧面俯视的时候，胸部会产生透视，离的较近的胸部会显得大一些。



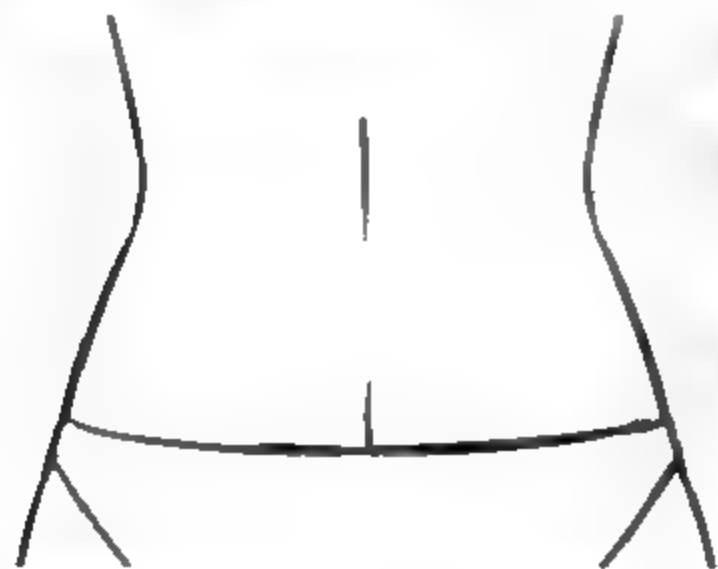
半侧面仰视的时候，胸部的形状会变得较扁。

穿不同衣服时胸部的表现

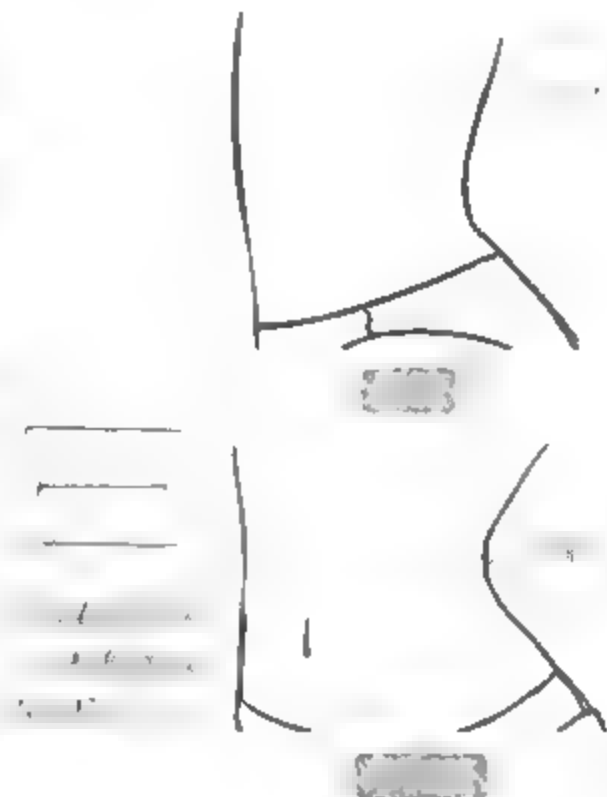


5.2.3 腰部的结构与特点

画美少女的时候 腰部的表现也非常重要，美少女的腰部 定要表现得柔软性感，才能突出S形的感觉。下面我们就一起来学习一下。



正面的腰部看上去是内收的，以上是背部，以下是臀部。腰正好在中间的位置。



从侧面看或者从半侧面看上去，也可以看到腰部有明显的凹陷。

» 腰部不同的动态表现



当身体扭转的同时俯下腰 腰会受到挤压。



向前弯腰的时候 腰部不会像平时站立时那样可以看到凹陷，会连着背部一起弯曲。



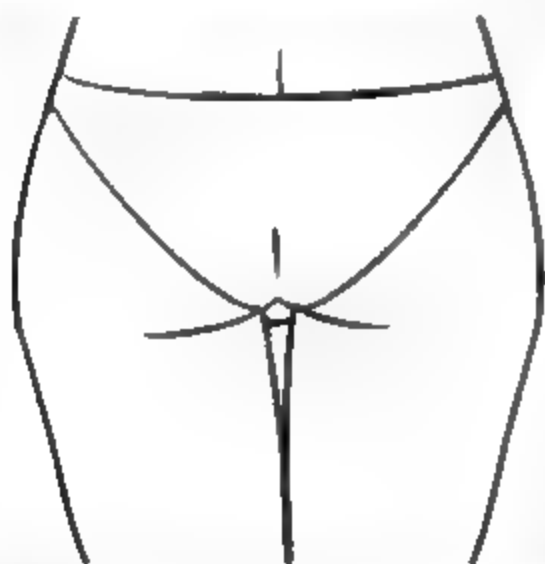
向旁边扭腰的时候 腰部一侧会拉伸，另一侧会受到挤压。



向后扭转时 腰部的中心线位置会变得偏向一侧。

5.2.4 臀部的绘制与特点

学习了胸部以及腰部的绘制后，我们再来学习一下美少女臀部的画法。美少女的臀部要画得丰满而漂亮，太小或太大都不好看。



臀部的脂肪会自然形成弧线。

背后的臀部看上去两边自然向外弯曲，最宽处在胯部，到腿部自然变细。



可以看成是一个三角形与两个半圆形组合而成。



凹陷

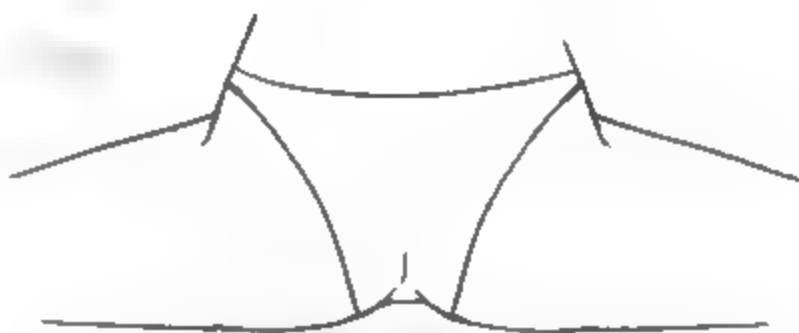
画侧面的时候，要注意画出臀部与腿相接处的凹陷。但是半侧面不太明显。



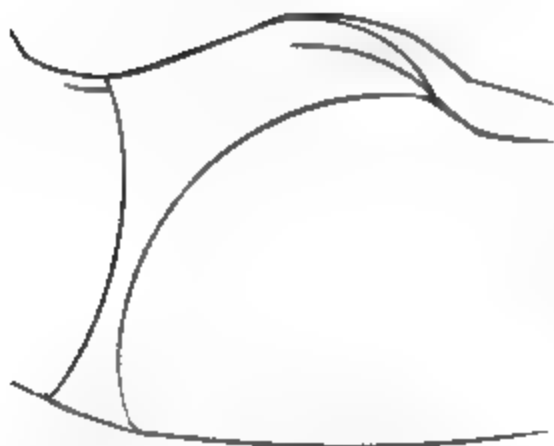
» 臀部不同的动态表现



坐下的时候臀部因为受到压力，会显得较平。



双手叉开坐着的时候，臀部会变得更加不明显。但是要注意画出大腿与臀部相接的位置。



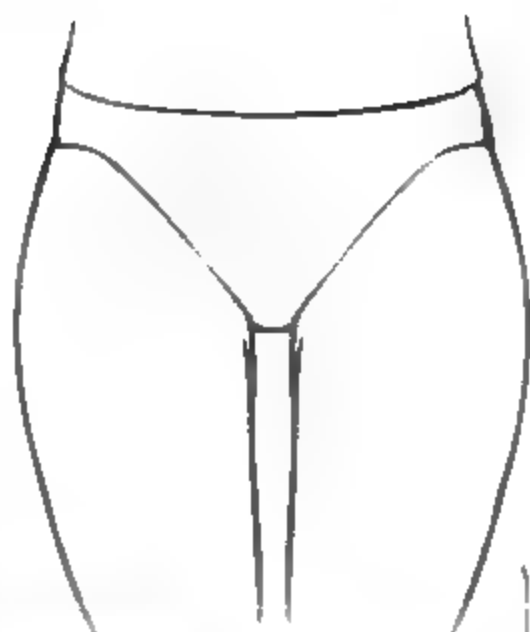
趴下的时候，美少女的臀部还是会显得比较翘。



走路的时候带动臀部形成交叉，所以臀部形成挤压会变得较小。



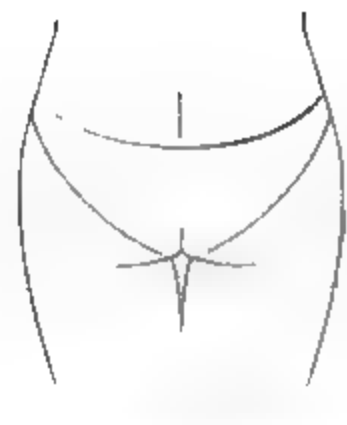
腿较细的女生，
臀部的轮廓较突出，
显得较翘。



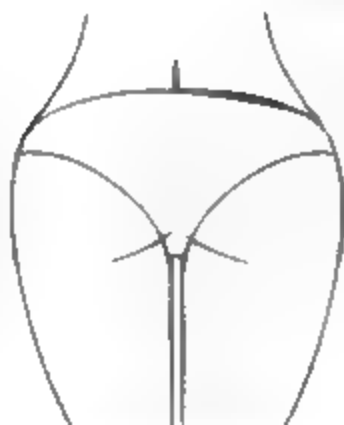
腿较粗的女生，臀
部的轮廓不突出，
也不显得翘。



凹凸不明



正俯视的时候 臀部
会显得较扁平。



正仰视的时候 臀部
会显得较宽。

弧度大



半侧面仰视的时候 臀部
会产生透视关系 离得较
远的臀部弧度较小。

弧度小



半侧面俯视的时候 臀部
也会产生透视关系。

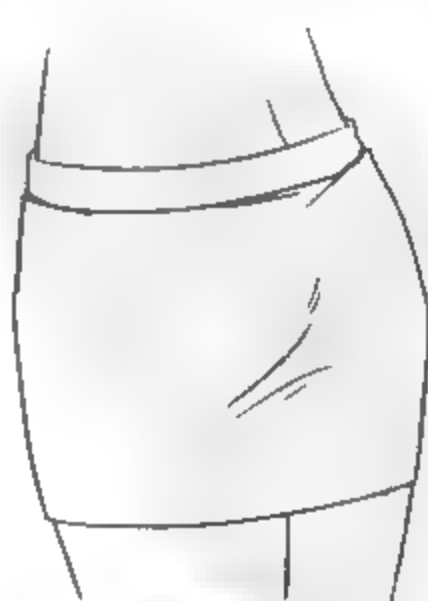
穿不同衣服时臀部的表现



牛仔裤



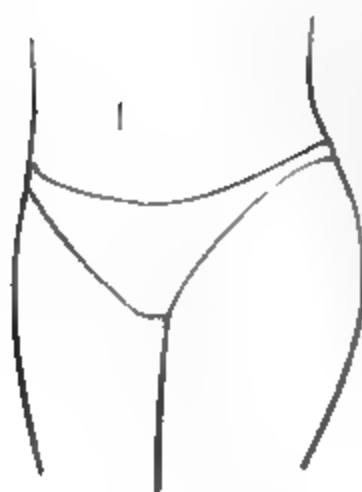
牛仔裙



短裙

§2.5 突出女性S形曲线的绘制方法

根据前面所学到的美少女躯干各部分的画法 我们就可以画出具有S形优美曲线的身体来。



腰部没有
扭转，看
上去没有
呈现出S
形，动作
不优美。



腰部向后
仰，这样
可以看到
腰部呈显
出S形的
曲线。



腰部的一
侧提高
也可以使
腰部呈现
出S形的
曲线。



站得很直
的人物看
上去动作
死板，而
且没有突
出S形的
曲线。



扭动肩
膀，让肩
膀一高一
低，这样
背部自然
呈现出S
形的曲
线。



臀部扭转
向一侧
这样背部
也呈现出
S形的曲
线。



左图的女生站姿
死板，身体没有
产生S形的曲线，
显得动作僵硬。



让人物的肩膀变成
一高一低的样式，
并且腰部发生扭
转，身体扭动了起
来，有了S形的身
体曲线，人物显得
更优美了。

05.3

美少女上肢的绘制技巧

学习了躯干的画法后，我们再来学习上肢的画法，上肢由手、上臂及前臂组成，画美少女上肢的时候一定要画得纤细优美，接下来我们就一起学习一下。

技术专栏

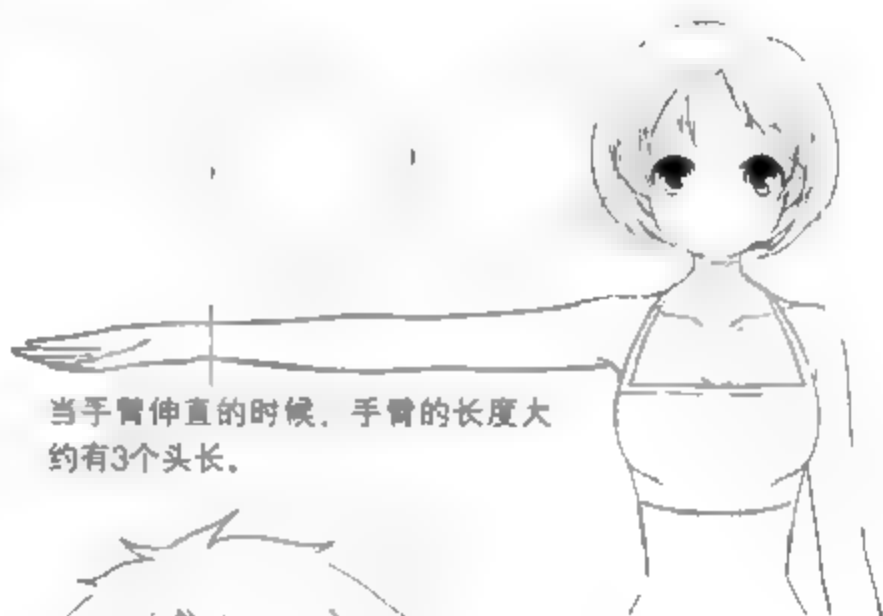
手及手臂的大小与位置

要画好手及手臂的外形，首先我们需要了解手及手臂在身体上的位置和比例大小，如果只是外形准确，而比例不准，那么整体造型也会显得很不协调。



手臂自然放下时，肘部和腰是齐平的，手腕和大腿根部齐平。

⌞ 腰线在



当手臂伸直的时候，手臂的长度大约有3个头长。



手的长度大约等于面部的长度。



肩膀的位置



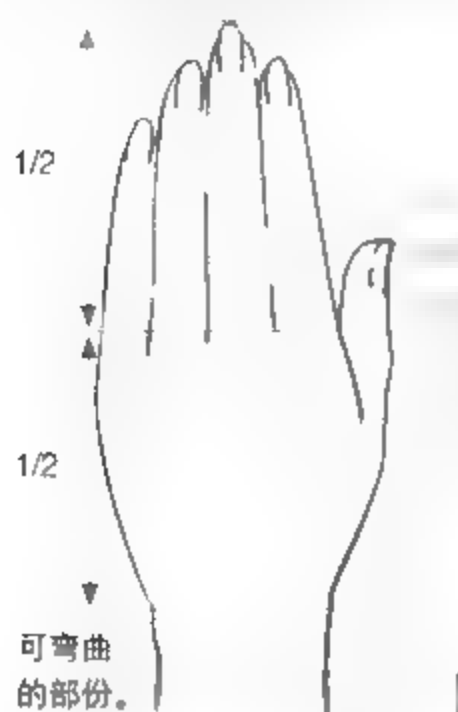
当肘部弯曲抬起时，拳头的位置与肩膀齐平。

当双臂自然高举时，肘部的位置在头部发际线附近。

当肘部弯曲自然抬起时，五指伸直的情况下，指尖在眼睛的中心线位置。

5.3.1 手的绘制技巧

手是美少女的第二张脸，表现出漂亮的手和面部同等重要。美少女的手要画得五指纤细才漂亮，首先我们了解一下手的结构。



手由手掌和手指组成。手指的长度与手掌的长度大约相同。



在手心要画出手上的掌纹。



从侧面看手会显得较薄。



手张开的时候 除大拇指以外，其他四指之间的距离不超过10°。



大拇指活动的幅度会大一些。



握拳的时候 要画出关节的起伏。

指甲的不同表现



普通的指甲很短 而且外形普通，不适合表现美少女的手。



将手指甲留长后 样子更漂亮了，适合表现温柔的美少女。



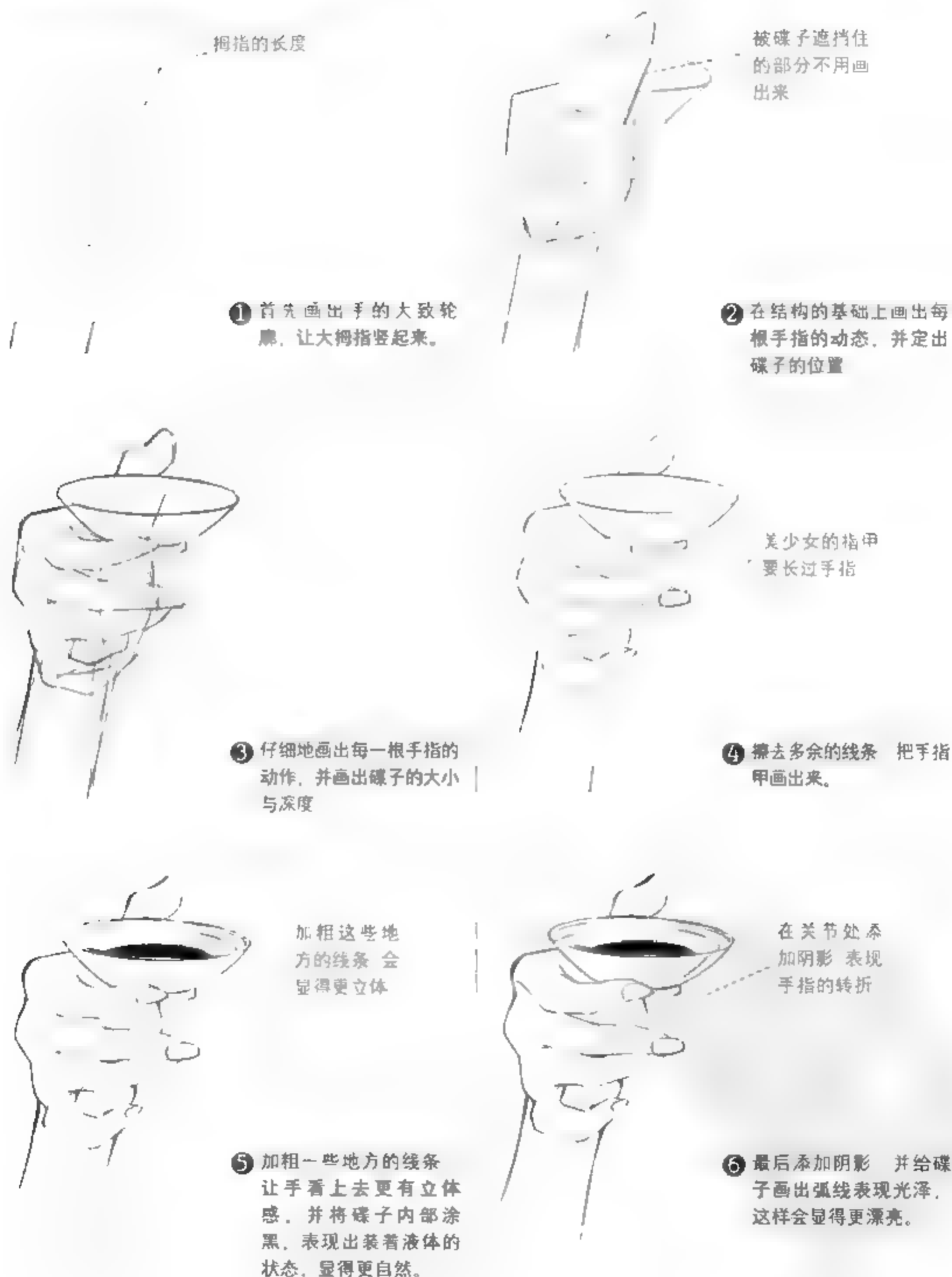
把指甲涂上深色的指甲油，可以表现成熟的女性。



带上工艺设计的假指甲，可以表现时尚的美少女。

特训练习

绘制拿着碟子的美少女的手

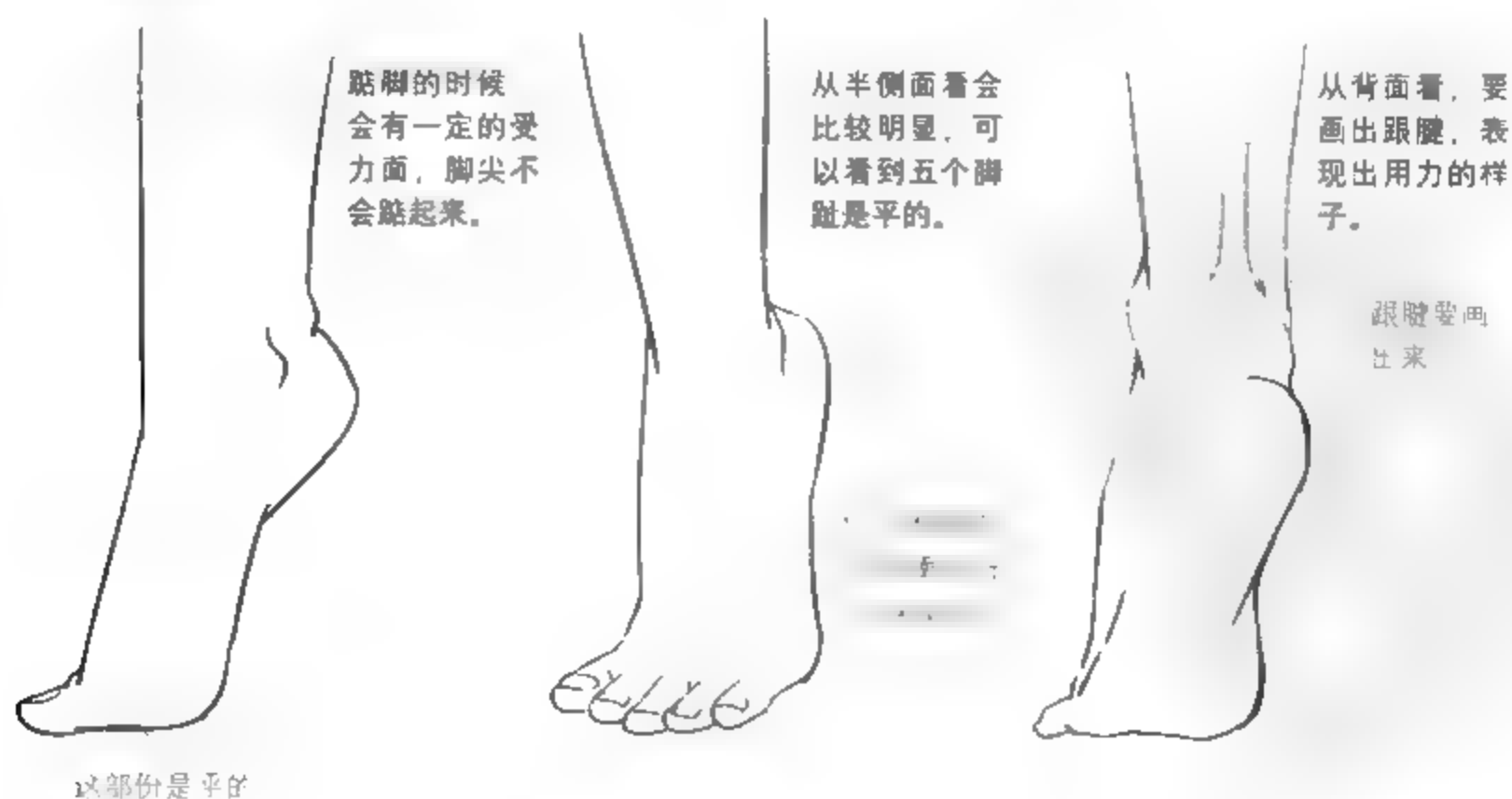


第4章 脚的绘制技巧

脚有脚掌和5个脚趾，脚趾和手指相比短了很多，而脚掌的面积更多。画脚的时候，要把脚后跟画得厚一些。

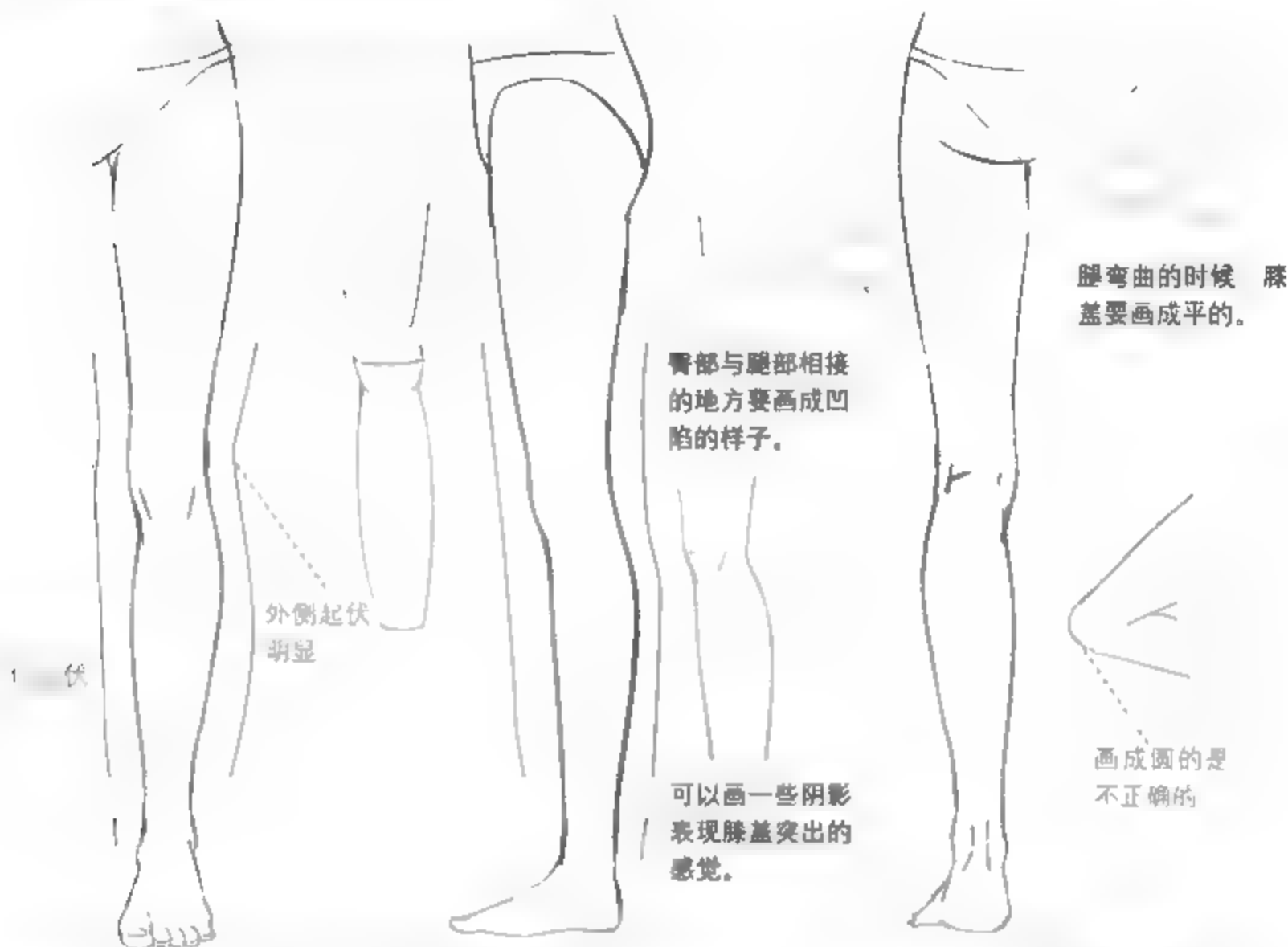


» 踮起脚尖的表现



5.4.2 腿的绘制技巧

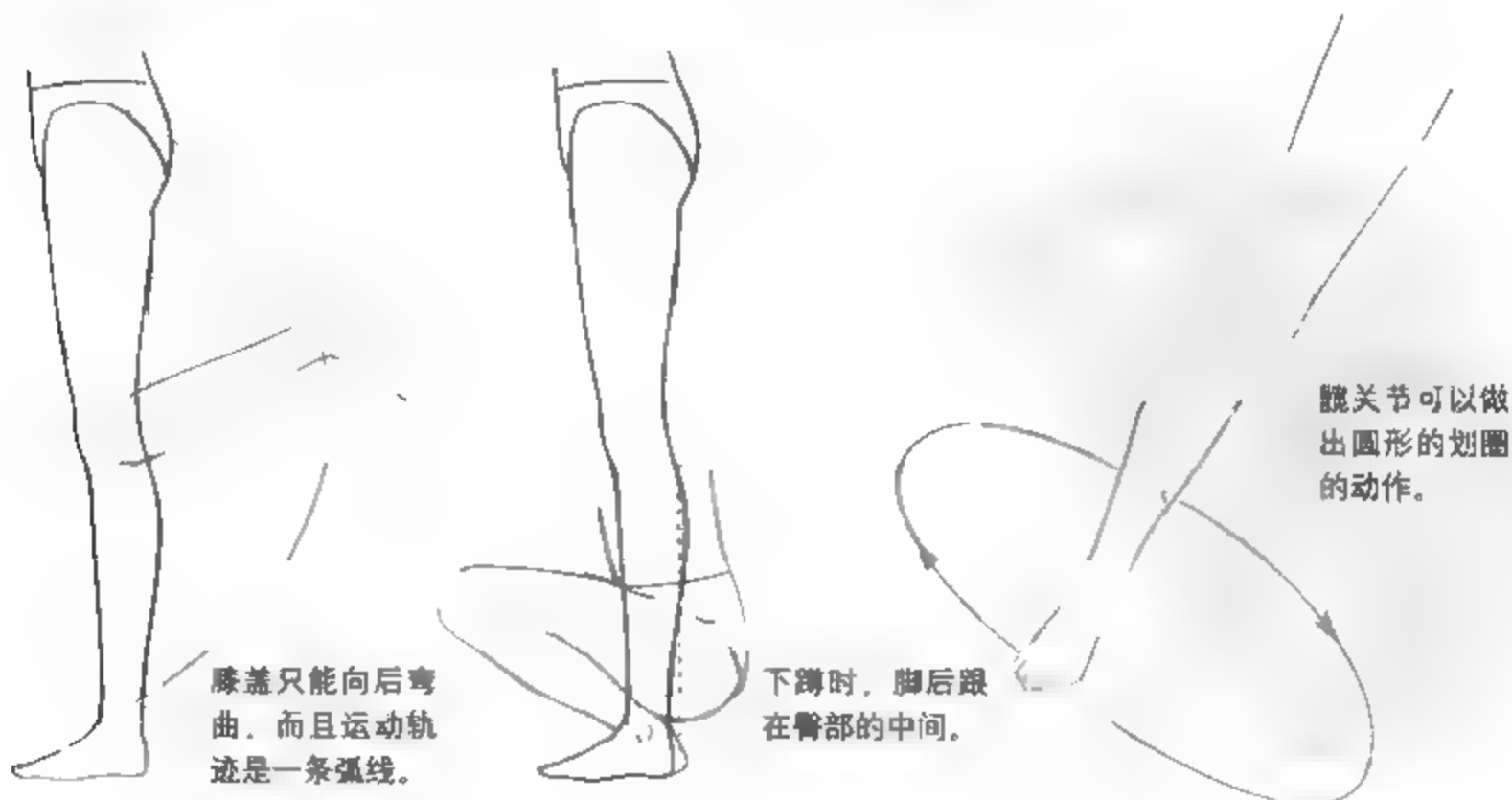
腿部有一个很明显的关节——膝关节。膝关节连接着大腿和小腿做出运动，大腿又与髋关节相连，也可以做运动，下面我们就一起来学习一下吧！



正面的腿可以看成是两个圆筒状的。膝盖处会形成凹陷。

腿部侧面的后方起伏较明显，前方较平缓，只有膝盖有一些突出。

腿部的背面可以看到腿窝，像一个H的形状。



腿部与臀部以及与脚之间连接的各种动态表现



膝盖弯曲的时候，大腿下方的线条因为受力要画成弯曲的样子。



趴下的时候，臀部的中心线不宜画得过长，不然看上去像裂开一样。



当腿向上抬起的时候，膝盖不会突出。



从背后看到的双脚放在地上的样子，要画出脚踝处的线条。



蹲下的时候，臀部的线条会压在脚踝上。



膝盖弯曲时，大腿和小腿紧靠在一起，膝盖处的肉应该有一些突出。



5.4.3 脚与鞋子的关系

我们在画鞋子的时候要根据脚的外形来画，可以先画出脚的大小，再添加出鞋子。



① 首先画出脚的外形，因为这里设计的是平跟鞋子，所以画出脚平放的样子就可以了。



② 沿着脚的外形画出鞋子的轮廓，大小要和脚吻合。



③ 最后擦去被鞋遮挡住的脚部线条，完成。



合脚的鞋子，鞋子的外形均匀漂亮，从侧面看脚背外形也比较自然。



如果穿上去很挤脚的鞋子，那会显得鞋子外形不好看，前面也会显得较顶脚。

高跟鞋因为有细长的跟，所以脚后跟会被抬起来。



平跟鞋的脚底比较平，脚的外形也是自然踩平的状态。

05.5

绘制美少女的身体透视

我们不仅要学会画美少女的身体 还要学会画不同角度下美少女的身体。平视下的身体没有发生透视效果, 所以画法也较简单, 但是仰视和俯视下的身体发生变形 而且随着透视角度的不同, 身体产生的透视效果也不同。

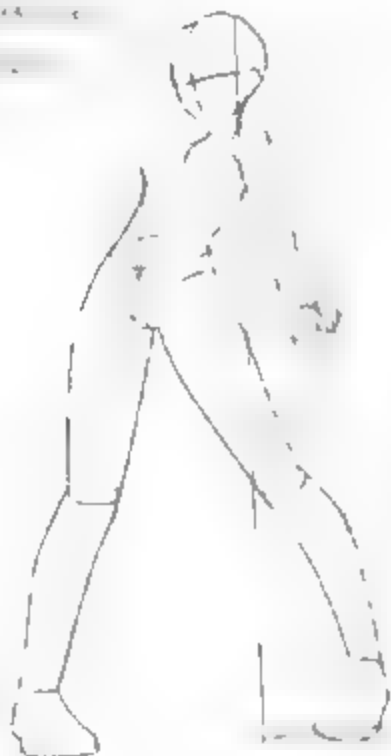
技术专栏

把人体画在立方体中

我们在画不同角度的人体时 可以先用立方体确定人体的透视关系 这样能保证人的透视感不出错, 再在立方体内画出人体就可以了。



平视角度的时候 人物没有产生上大下小或者上小下大的透视关系。



仰视角度下 立方体产生上小下大的透视。



俯视角度下 立方体产生上大下小的透视。

利用立方体绘制人体的流程



- ① 首先画出俯视的立方体, 并在立方体内画出人物的结构。
- ② 添加出五官、发型以及服饰等。
- ③ 用黑色铅笔描边 完善细节。
- ④ 擦去蓝色的线条, 添加阴影。完成。

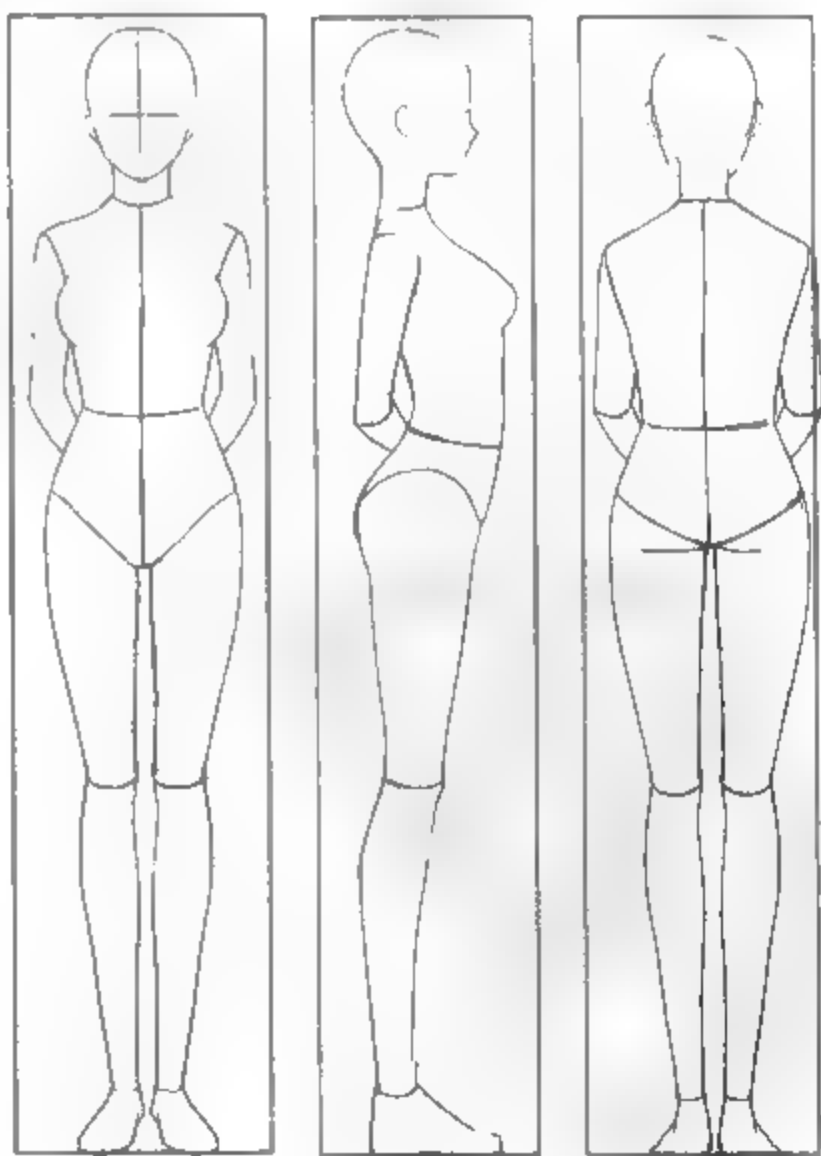
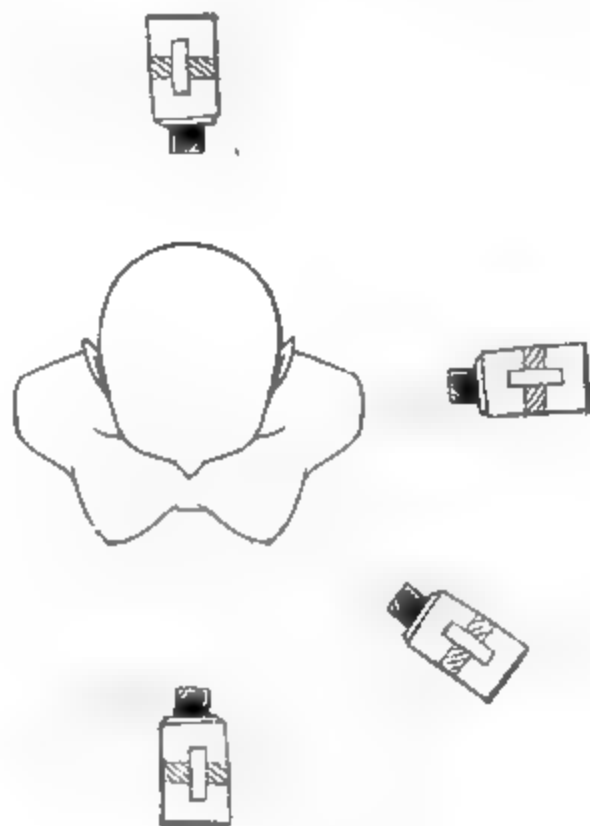
5.5.1 平视的人体

平视角度时 视平线与人体的腰部齐平，所以画出的人物没有太大的角度变化。下面我们来看一下平视角度下正面、侧面、背面的画法。



左图是平视角度下的半侧面女生，可以看出平视角度下的女生身体没有产生上大下小或上小下大的透视效果。

如果用立方体来表现人体是看不到圆柱体的上面和下面的。



A

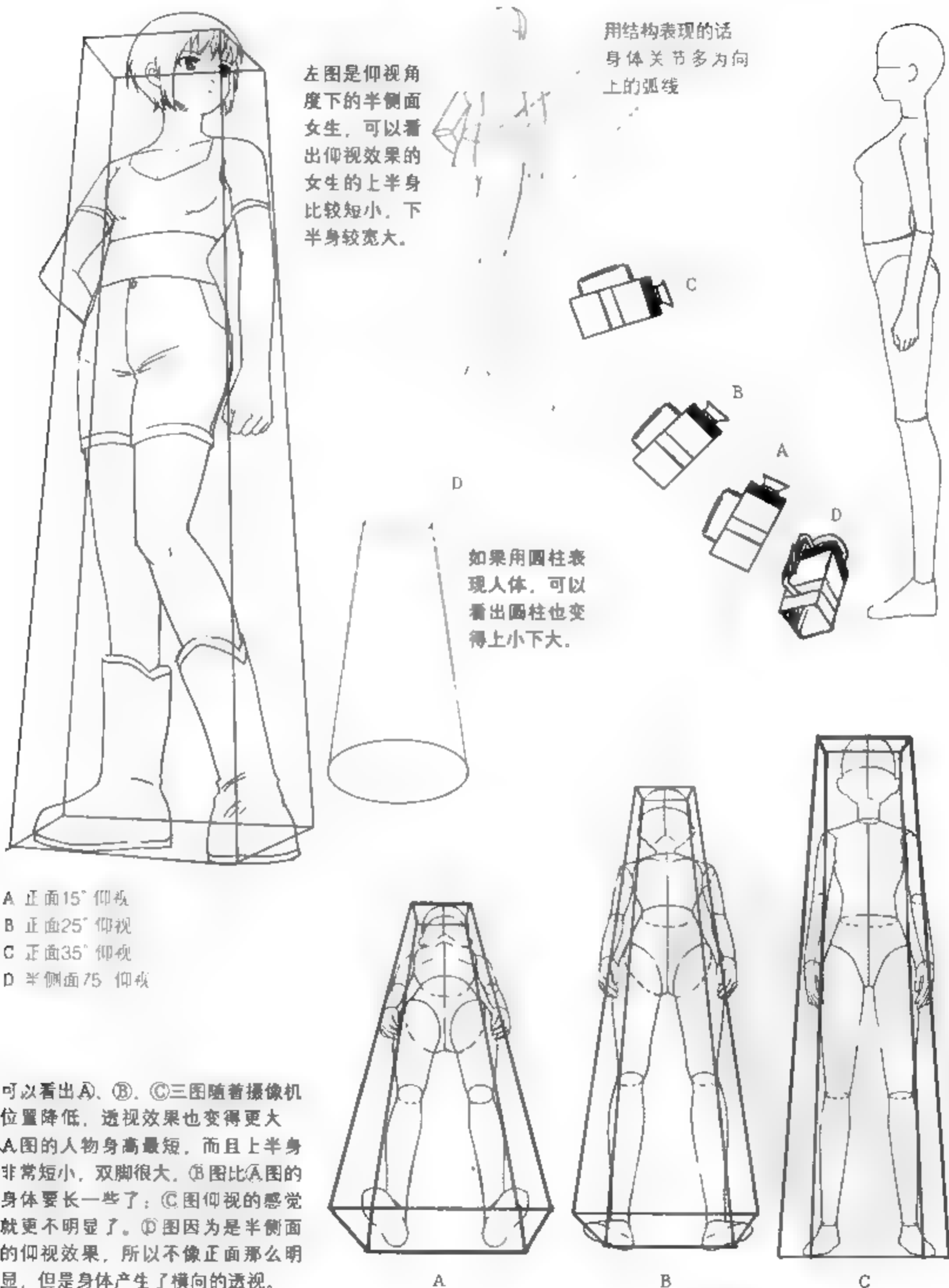
B

C

可以看出A、B、C三图都是平视角度下的人体，如果用立方体表现人体，立方体没有产生厚度更像是矩形，D图是半侧面，所以身体产生了横向的透视效果但未产生纵向的透视效果。

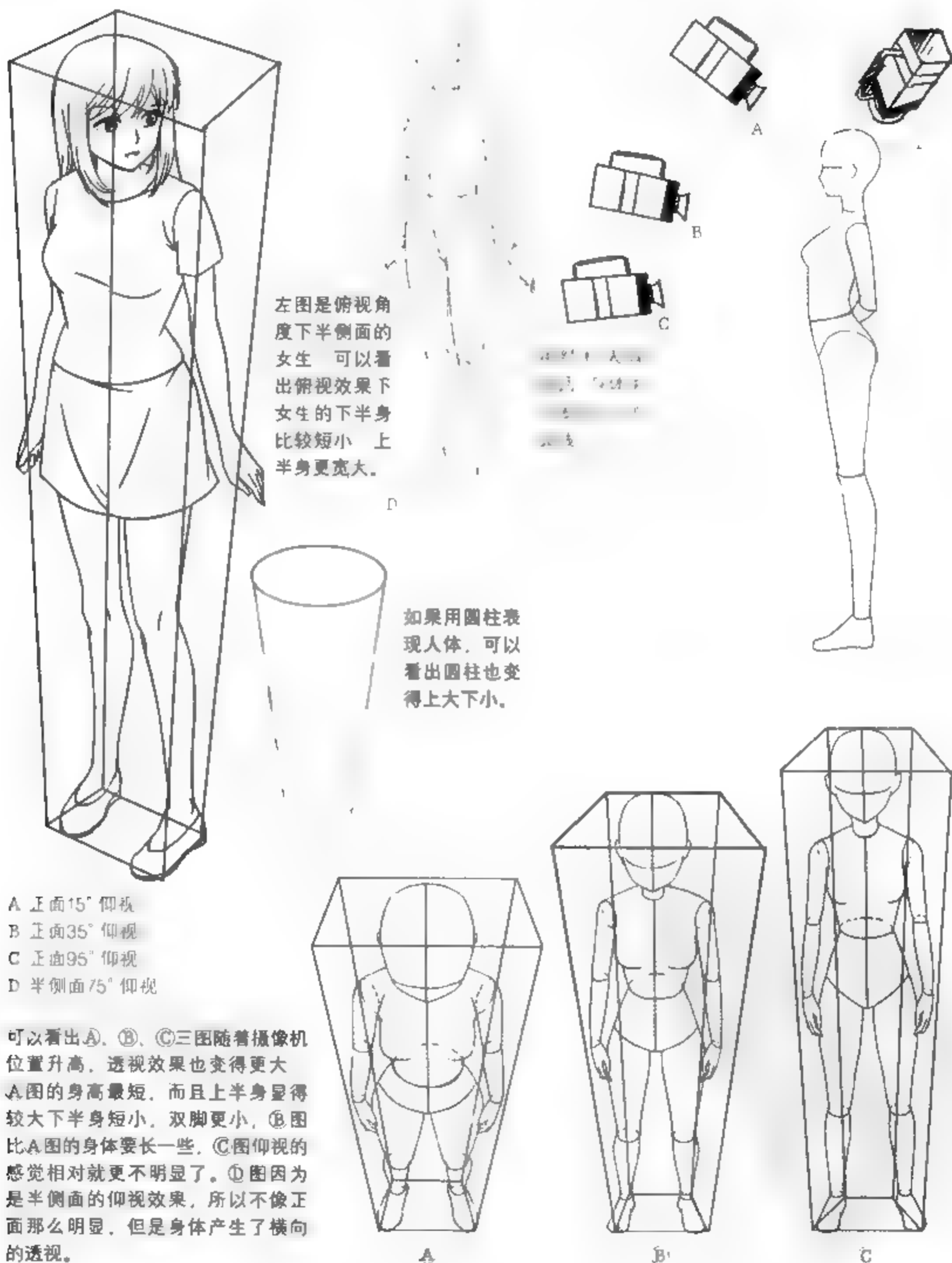
5.5.2 仰视的人体

仰视角度下的人体上半身会变得短小，下半身会变得大一些。



5.5.3 俯视的人体

和仰视角度的人物相反，俯视角度下的人体上半身会变得大一些，而下半身会变得小一些。





1 侧视角度 1



2 侧视角度 2



4 俯视角度



3 仰视角度 1



5 俯视角度 3

特训练习

绘制俯视的美少女身体

手往一边摆动
可以表现轻盈
的感觉

- ① 首先用蓝色铅笔画出俯视的立方体，并标出脖子、腰部和脚底的大致位置。

- ② 在此基础上画出美少女的大体动态。注意动作一定

要轻盈一些。

- ③ 根据动态线画出人体的结构图，可以简单画地出衣服的款式。身体要画得丰满圆润一些。

- ④ 在蓝色铅笔的底子上逐步画出人物的五官、服饰以及发型。



俯视角度下
腰部的褶皱
会更加明显



条纹的走向要
根据手臂的轮
廓画出

⑤ 清稿 仔画地勾画发丝、衣服的褶皱等 并将蓝色的铅笔线条擦去。人物基本完成。

⑥ 给衣服添加一些纹理 让人物看上去更漂亮。



在领子上加些
花纹,看上去
更华丽



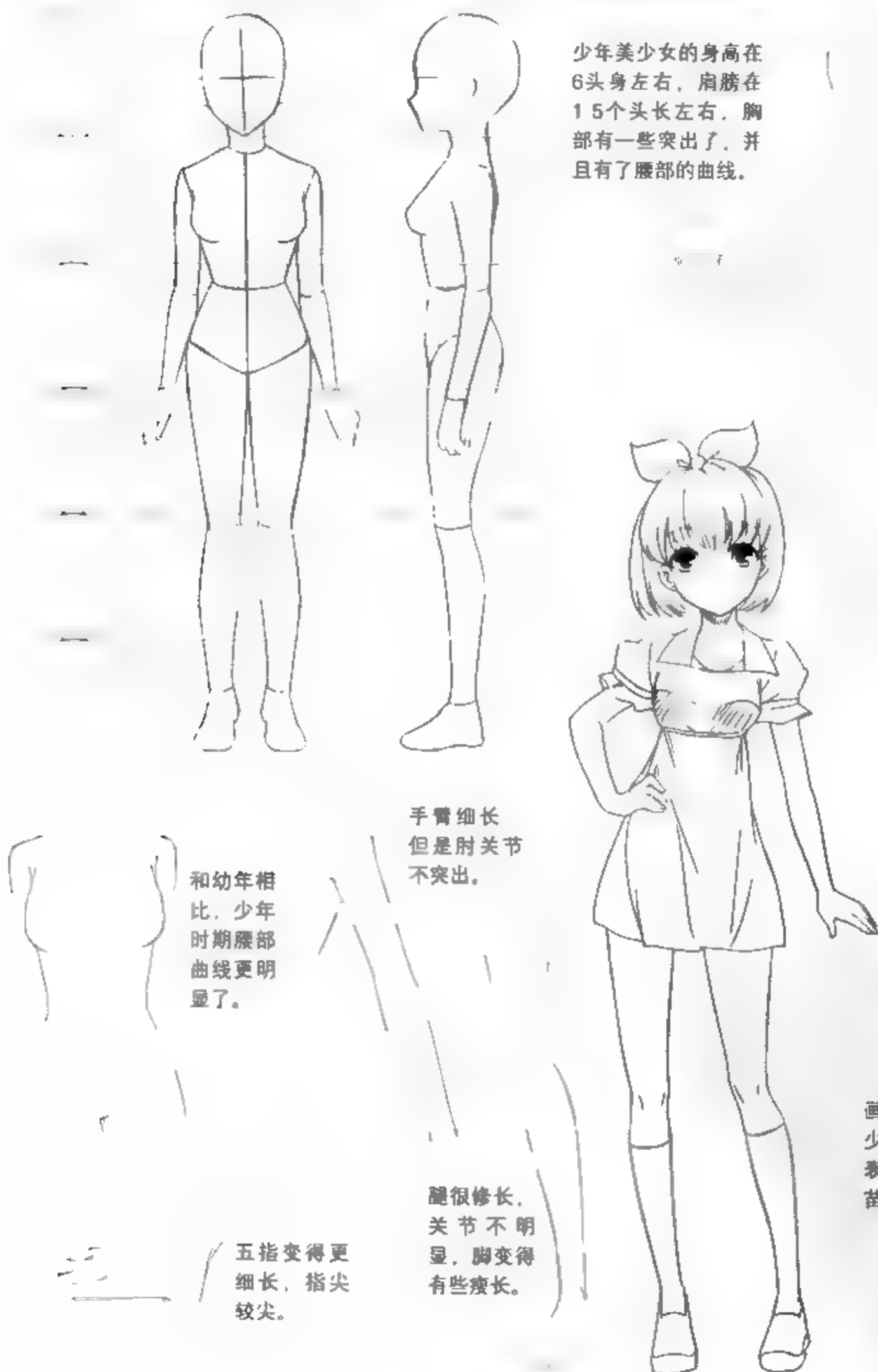
阴影在光源相
反的一面

⑦ 把裙子、袜子以及鞋子上的边涂黑,这样人物不会显得太灰。

⑧ 给人物画上阴影 表现立体感。这样一个俯视角度下的美少女就完成了。

5.6.2 少年美少女

到了少年时期，美少女的身体已经开始逐步发育了，这时人物的四肢变得非常修长，胸部也有一些突出，但是并不算丰满，下面我们就来学习一下少年时期美少女的画法。



5.2.4 娇小体型

娇小身材的女生看上去像小孩子，身高显得较矮小，四肢非常小巧，躯干也短小。画娇小身材的女生时，要画出俏皮的感觉。



娇小身材的女生身高在5.5头身左右。

娇小身材的女生看上去非常小巧玲珑，但是女性的特点还是有的，可以用于表现中学生。

肩膀较窄

上身较短

臀部较翘

双脚较小

娇小身材的女生从侧面看，胸部有些突起，臀部有一些向外翘，从背后看上半身会显得较短。

娇小身材的女生肩膀较窄，锁骨不太明显。

娇小身材的女生背部看上去也显得较小，肩胛骨也不明显。

胸部圆润而小巧。

从侧面看，胸部上方的线条自然斜下。

腹部圆润，小腹较短。

臀部小而圆润。

5.7.2 瘦高体型

瘦高身材的女生看上去很高挑，也显得很瘦弱。四肢纤细、修长，而且骨架也显得较大。在老式漫画里常常会出现这种体型的女生。

瘦高身材的女生看上去非常高挑，但是女性的特点不太明显，胸部扁平，看上去还有一些瘦弱。



瘦高身材的女生身高在7头身左右。



瘦高身材的女生从侧面看胸部很不突出，臀部也显得扁平，从背后看腿更显得细长。



瘦高身材的女生锁骨明显，而且肩膀也较宽。



瘦高身材的女生从背后看，显得非常瘦弱，肩胛骨也非常明显。



胸部扁平。



从侧面看，胸部小而尖。



腹部瘦长，髋骨明显有一些突起。



臀部小而扁平。



⑤ 在蓝色铅笔稿的基础上画出人物的外形 并对人物进行初步的细化。



⑥ 这时可以擦去多余的线条 并添加出上衣和裙子的褶皱。



这里
可以
提的胸部

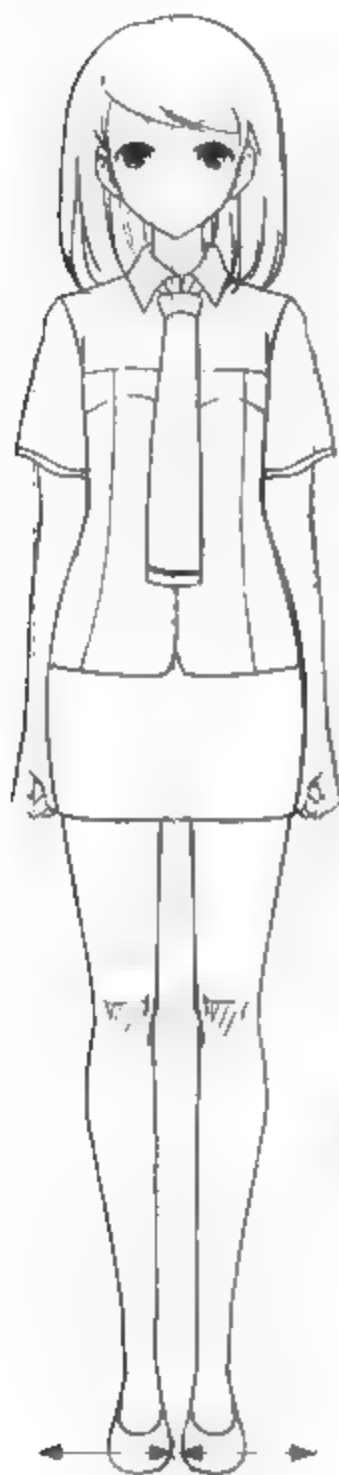
⑦ 细化人物的衣服 比如给上衣的下摆添加花纹 在袖子边上扣子。



⑧ 给人物画上阴影 表现出立体感 这样一个俯视角度下的美少女就完成了。

6.2.1 站姿的表现

画站姿的时候，一定要把重心画稳。标准的站姿是双腿自然分开，两手自然下垂。根据脚的姿态不同，也可以体现不同感觉的站姿哦！



左图是标准的站姿。画的时候可以利用人体中心线画出对称的四肢和躯体。如左图的虚线和箭头所示，从鼻梁位置向下画出中心线，头和身体左右两边各占1/2。

画侧面站姿时，要注意把背脊画成S形。这样能表现出女生身体柔软的曲线。手臂不要画成完全直的，从肘部到手腕处可以有些倾斜。

背面站姿和正面站姿的特点是一样的，也要利用人体的对称画出躯干和四肢。要注意的是脚后跟的画法，可以画出一些前面的脚背，不至于太生硬。

双脚呈内八字站

双脚呈外八字站

脚所站的方向也会影响到站姿的感觉。内八字脚可以表现可爱俏皮的一面，外八字脚可以表现出中性的感觉，丁字步可以表现正式的感觉。

双脚呈丁字步站

站姿不同对身高的影响



不同的站姿也会影响到身高的变化哦！如上图如果将双腿叉开站着，人物的身高就会变得矮一些。

» 不同站姿的表现



文静的女生可以将双臂自然向外微微打开，双腿也自然地张开。

将两臂画成“X”的样子



这样的站姿变得更男孩子气了，可以表现运动型的女生。



这样的站姿使女生变得更活泼可爱了，可以表现阳光型的美少女。

成踮起来的样子



这样的站姿使女生变得更优雅了，可以表现成熟的女生。

6.2.3 走姿的画法

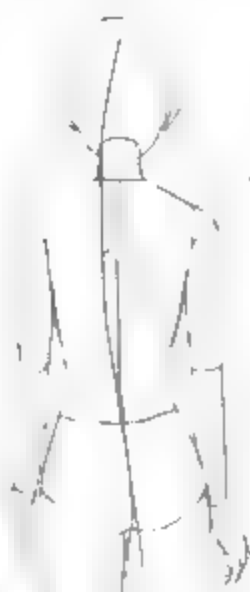
走路的时候，双臂和双腿的摆动方向相反，不能画成同手同脚，而且身体也要挺拔一些。



绘制走路的正面姿态时，注意摆动的手和迈步走的双脚会因为前后位置的不同而产生透视关系。根据近大远小的特点，就能画出走路的姿态了。



表现美少女走路的侧面时，将手臂画成自然摆动的样子，弧度不易过大，迈开的步伐也要小一些。

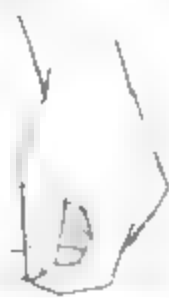


绘制走路时的背面，要表现出脊柱扭动的感觉。

绘制走路的背面姿态时，方法和正面时一样，也要画出交错的手臂与双脚的透视关系。

手势的不同也会让走路姿态看上去不一样。自然放松的手可以表现轻松的走姿，轻握拳的手可以表现死板的走姿，握紧的手可以表现有气势的走姿。

自然放松的手

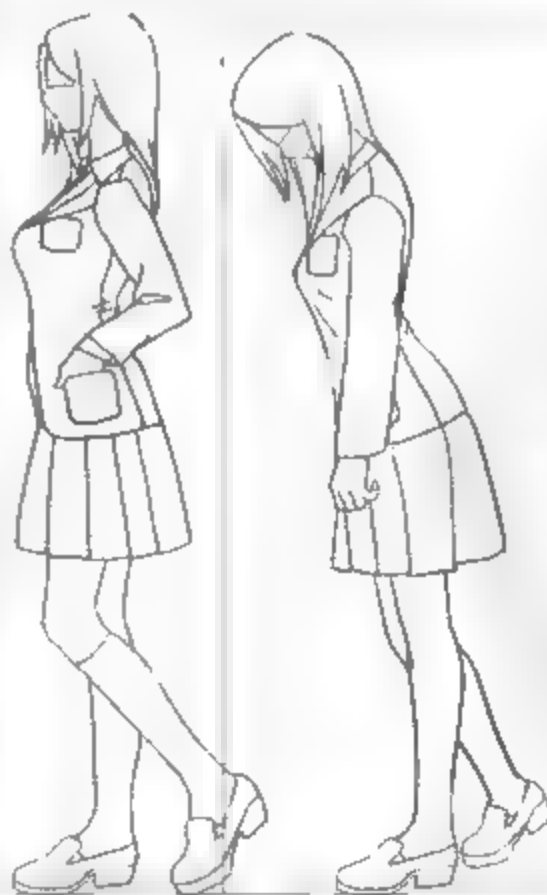


轻握拳的手



握紧的手

走姿不同对身高的影响



同样是走路，走路的姿态不同，人物的高度也会不一样。有精神地走路时，人物会显得比较挺拔，垂头丧气地走路时，人物也会显得较矮。

有精神时较高

垂头丧气时较矮

» 不同走姿的表现



古板的女生走路的动作显得较普通。



将两臂举过头
并放在脑后



脚向前翘起

这样的走姿变得更男孩子气了，可以表现运动型的女生。

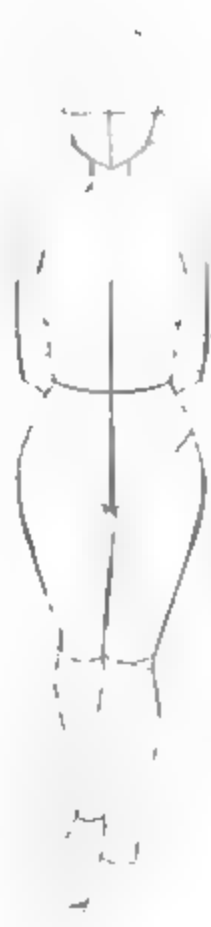


这样的走姿可以表现内向的女生。



双手放在前方

双脚走路
的动作也很扭捏



手背在背后

膝盖并拢在
起

这样的走姿使女生
显得更优雅，可以
表现成熟的女生。



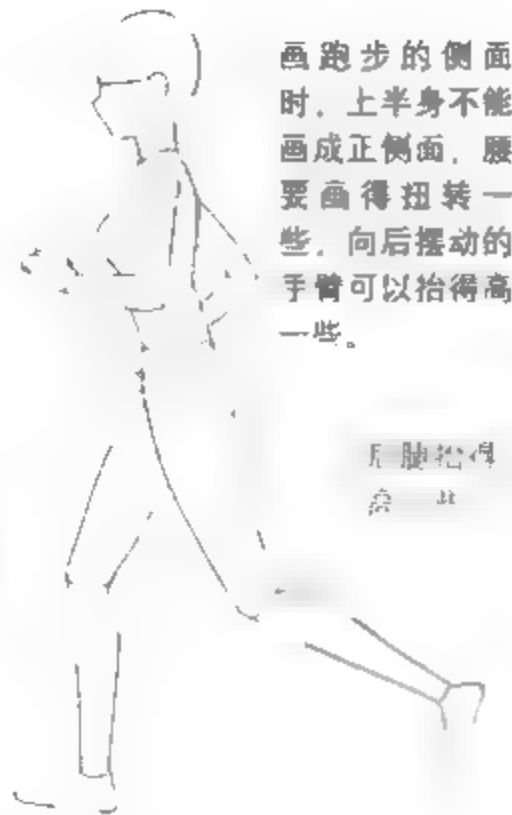
6.2.4 奔跑的表现

和走路一样，奔跑时双臂和双腿的摆动方向也相反，但跑步时动作幅度更大。身体最好画成向前弯曲的样子，表现重心前移。



画跑步的正面时，不能只是将手脚画成交叉的就行了，上身的中心线不能画成正的，腰部的动态要扭转起来，这样画出来的跑步动作才有张力。

随着跑步步伐大小的不同，人物的高矮程度也就不同。慢跑时，人物的上半身前倾的程度不会太大，看上去显得较高。快速跑的时候，腰部会向前倾，人物看上去会显得较矮。



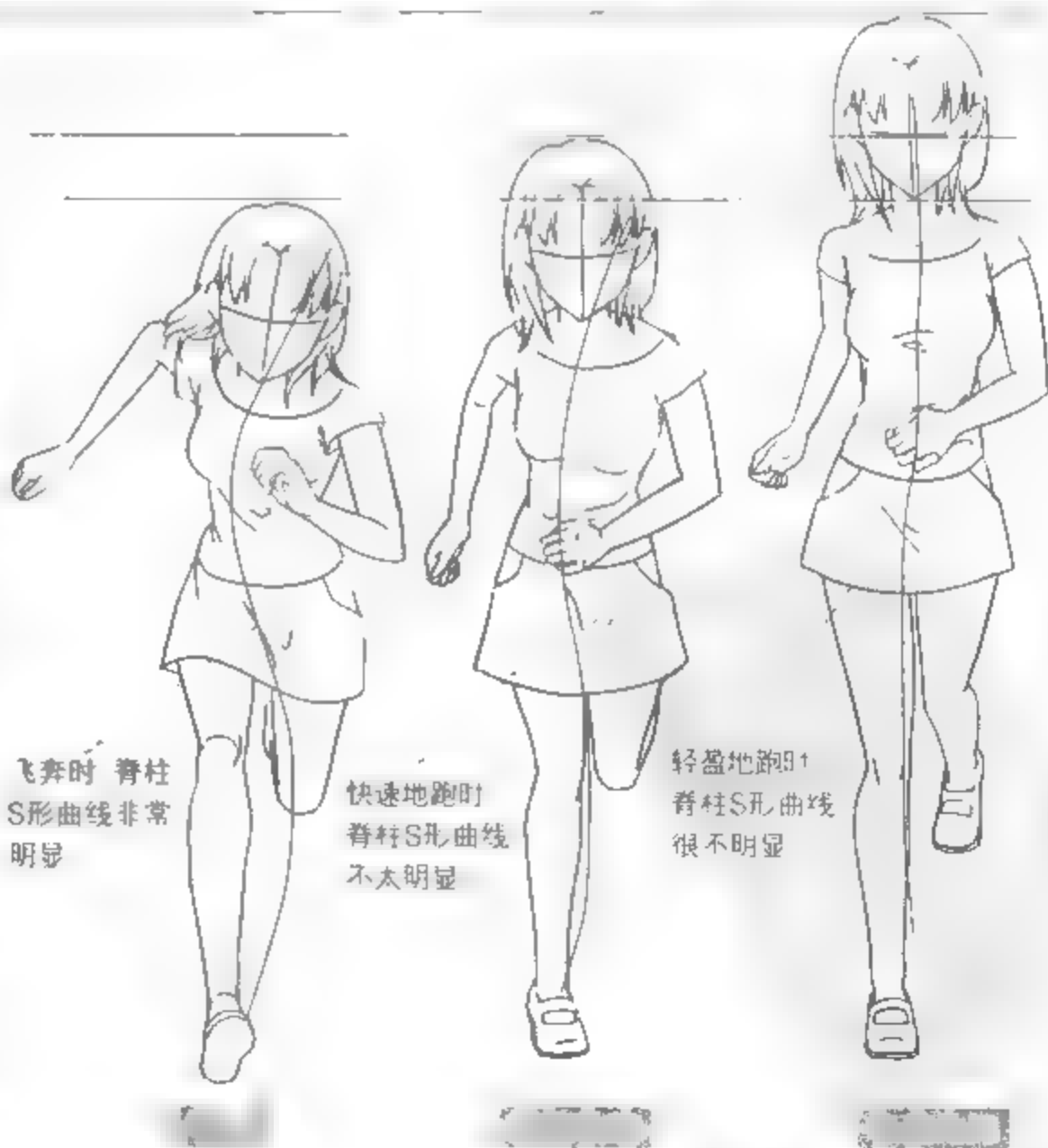
画跑步的侧面时，上半身不能画成正侧面，腰要画得扭转一些，向后摆动的手臂可以抬得高一些。

后腿抬得高一些



画跑步的背面时，同样也要表现出脊柱扭动的感觉

画跑步的背面时，背部的中线不要画成直的，两条腿要分得较开一些。



飞奔时 脊柱S形曲线非常明显

快速地跑时 脊柱S形曲线不太明显

轻盈地跑时 脊柱S形曲线很不明显

» 不同的奔跑表现



文静的女生跑步的动作显得较温柔。

将双手画成向外张开的样子

步伐线条很



这样的跑步姿势使女生显得更内向娇羞了。



看上去跑得非常快 这样可以表现运动型的女生。

把双手高高地抬起来

手臂抬得很高 感觉很用力

步伐迈得更大了



这样的奔跑姿势使女生显得非常轻盈，可以表现阳光型的女生。

步伐迈得很大

» 不同的跳跃表现



阳光型的女生双腿自然地跳起，双手自然地向外张开。

双手向上抬起



单腿跳起
显得更有弹性

这样的动作显得更有动感，可以表现运动型的女生。

双手背在
身后，自然



看上去跳得非常俏皮，可以表现可爱的女生。

双手抱在胸前，自然

双手抱在胸前，自然



双腿抬得非常高，双腿叉开跳起

这样的女生跳起来的动作较小，可以表现文静型的女生。

❶ 熟睡的美少女



❷ 轻盈跳跃的美少女



❸ 优雅坐着的美少女



❹ 高雅站立的美少女

特训练习

绘制美少女优美的坐姿

步骤一：画出美少女坐姿的基本动态，可以设计成单手撑地的样子。

步骤二：在此基础上画出身体的结构，可以画成双脚踮起来的样子，表出优雅的一面。

- ① 首先画出美少女坐姿的基本动态，可以设计成单手撑地的样子。

- ② 在此基础上画出身体的结构，可以画成双脚踮起来的样子，表出优雅的一面。



- ③ 画出人物的五官、发型以及服装，为了展现身体的曲线，服装设计成了短裙。

- ④ 将人物整体的造型轮廓勾勒出来，并对人物进行细化。

因为腿部上抬，会在腰部产生一些褶皱



⑤ 擦去多余的线条，并添加出服装的褶皱。

因为是半侧面，所以两条腿要画出近大远小的感觉



⑥ 适当地添加花纹，比如在裙摆上和胸前的蝴蝶结上画出装饰。



因为与地面接触，所以这里裙摆是平的

⑦ 为了使让人物看上去更立体，可以在一些地方涂黑，比如领结和底裤上。



⑧ 给人物画上阴影，表现立体感，这样美少女的优美坐姿就完成了。

特训练习

绘制玩掌机的美少女

玩掌机的时
候 要用双
手握紧



手的高度在
胸前左右



的样子

① 首先画出美少女的基本动态 因为是玩掌机, 可以设计成坐着的样子。

② 在此基础上画出身体的结构, 并根据手的形状 画出手中的掌机。



眼睛要画成
向下看的样
子 在注视
屏幕



③ 画出人物的五官 发型以及服饰, 可以为她设计靴子表现时尚的感觉。

④ 在蓝色铅笔的底子上细画出人物的造型, 用线条勾勒出来。



「的动作是两个大拇指在上边，其余的手指都在掌机下方。

⑤ 这时可以擦去多余的线条，并添加出服饰的褶皱以及人物打游戏的神态。



用褶皱表现手腕的弯曲。

⑥ 适当地给服饰添加花纹，比如给毛衣的领子画出竖条纹理。



⑦ 为了使让人物整体看上去更立体，可以在一些地方涂黑，比如腿袜和毛衣的袖子上。



掌机上可以画出较密集褶皱表现手掌的弯曲。

⑧ 给人物画上阴影，表现立体感，这样一个开心玩着掌机的女生就完成了。

07.1

面部表情的绘制技巧

面部的表情可以让美少女变得更有个性，漫画人物的喜、怒、哀、惊等表现起来会比真实的人物更夸张。我们画美少女表情的时候，要把每个表情特点充分地表现出来。下面我们一起来学习一下。

技法专栏

美少女面部表情的基本表现

开心的时候会笑 哭泣的时候会流眼泪。但是细化到五官细节的表现都有什么特点呢 我们来看一下



喜悦的时候 眉毛向下弯曲 嘴角上扬 随着开心程度的不同 嘴张开的大小程度也有所变化 大笑的时候 双眼会眯成一条缝



生气的时候 眉头会紧皱 嘴角向下弯曲。随着生气程度的加深 眼珠会变小 嘴会变大。



悲伤的时候 眉毛会呈“八”字形 嘴角也会向下 非常伤心的时候 还会大哭流下眼泪。



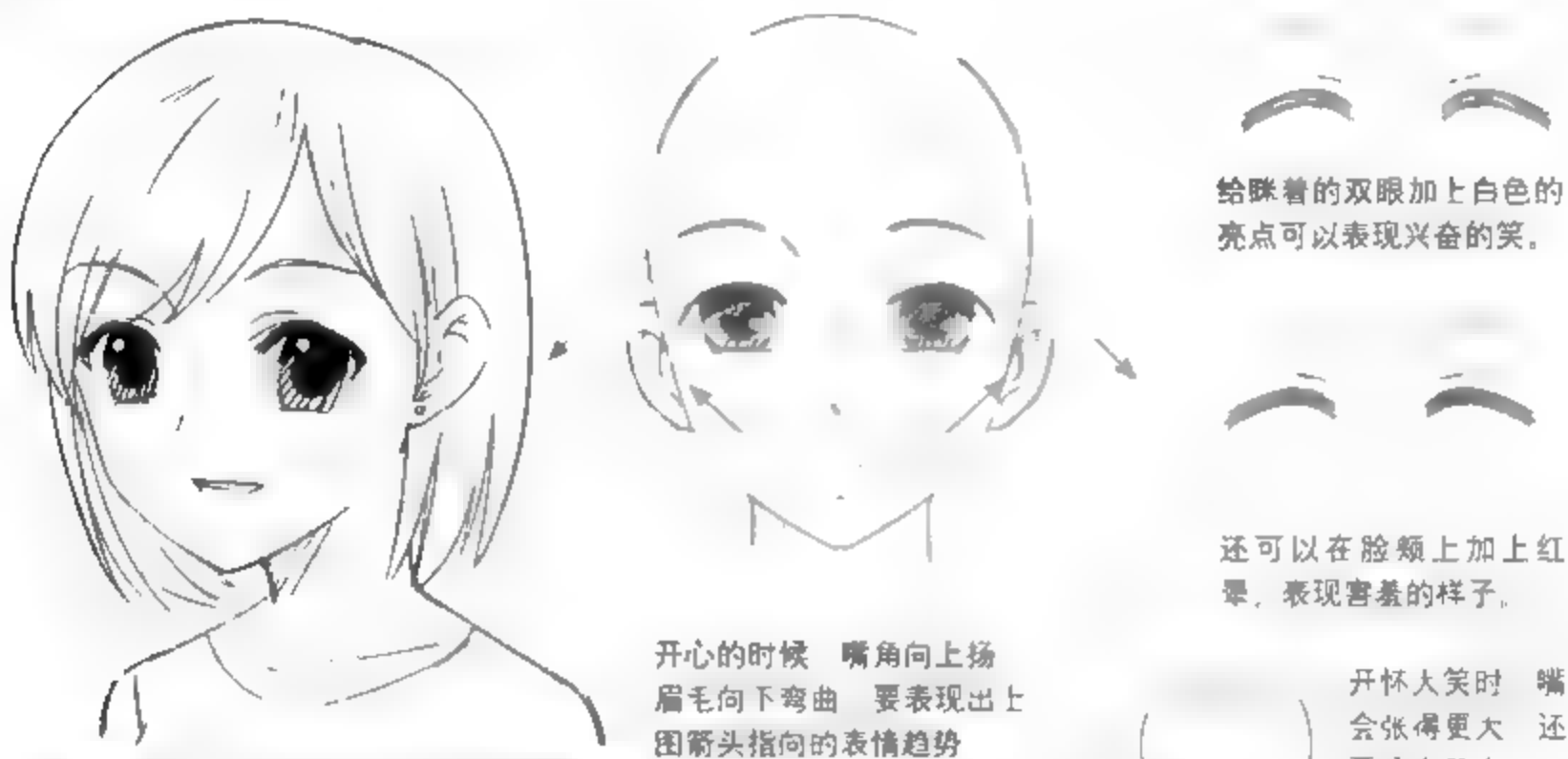
惊讶的时候 眉毛会抬高 眼珠会缩小 嘴也会张开。随着惊讶程度的加深，眼珠会变得更小，嘴也会张得更大。



非常惊讶

2.1.1 喜悦的绘制

高兴的基本表现是笑容 通过表现上扬的嘴角就能表现出高兴了。画美少女笑的时候，还可以在脸上加上红晕表现情绪的激动。



在表现美少女开心的表情时 要把上眼睑画成
向下弯的样子，嘴会随着开心的程度不同张大的
程度也不一样。



不同程度喜悦的表现



喜悦的时候，眼角下
垂 嘴角微微上扬。



更加高兴的时候，开心地张
开嘴笑起来 下眼睑更加上扬。



开怀大笑的时候 眼睛
弯曲的弧度更大了 嘴也张
得更大了。

» 喜悦衍生表情的表现

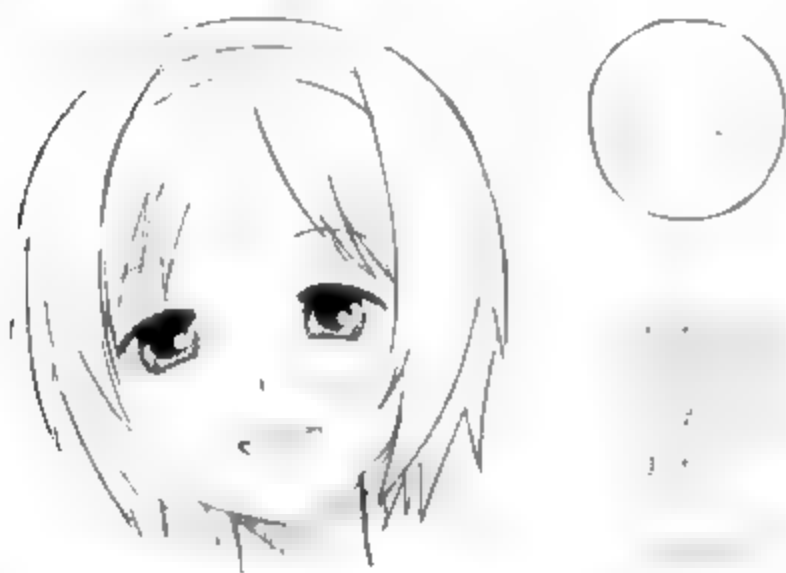


普通的喜悦表情 眉毛弯曲的程度不大，嘴角微微向上翘起。



眼睛的长度变短

眉毛变得更弯曲了 眼睛也变成半睁的样子，嘴角咧开，表现出得意的笑。



开心的表情 眼睛因为笑容变得懒洋洋的，嘴也微微地张开。



瞳孔变得更小了

将眼珠缩小 嘴张得更大 可以表现出惊喜的笑。



笑得双眼都眯了起来 嘴微微地张开，样子非常开心。



眼泪在眼角处挂着

在眼角两侧加上眼泪 脸上再加上红晕，可以表现出喜极而泣的样子。

生气的基本表现

生气的基本表现是皱眉和瞪眼 愤怒的时候还要画出張大叫喊的嘴。



表现美少女生气时 要把眉毛画成紧皱在一起 嘴张开。嘴张大的程度不一样 气愤的程度也会不一样。



生气的时候，嘴角向下，眉梢向上翘起，要表现出上图箭头指向的表情趋势。

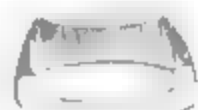


双眼没有画出任何色调 表现出气白了眼的样子。



还可以在眉头和下眼睑画出青筋突起的样子。

忍耐时的嘴可以画成咬牙的样子。



生气大骂的时候 嘴内部还要画上阴影。



无表情时，眼珠比较大。



生气的时候，眉头皱起，眼珠会瞪大。

无表情时嘴是平的。



生气的时候，嘴角向下弯曲。

不同程度生气的表现



不满意的时候眉毛上挑 嘴角向下 一副不爽的样子。



更加生气的时候，嘴张开并做出咬牙切齿的样子。想要忍耐爆发的情绪。



极度愤怒的时候双眼的眼珠变得更小了 嘴张得更大了。

生气衍生表情的表现



皱着眉毛看着对方 嘴也张得很大 样子非常愤怒。



嘴角的两边
向下

双眼珠缩小 嘴闭着 可以表现出生气的样子。



双眼朝上看 嘴角向下弯 样子非常不满。



双眼紧闭
皱眉头使劲
的样子

将双眼画成使劲闭着的样子 嘴也画成咬牙切齿的样子，更显得愤怒了。



双眼不高兴地看着对方 表情也非常严肃。



上眼睑向
下弯曲

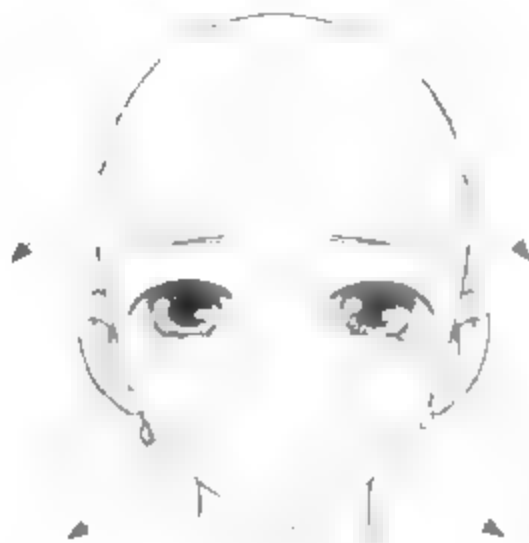
将眼睛画成半闭着的样子 嘴也嘟起来 可以表现出正在赌气的样子。

第3步 伤心的绘制

伤心的基本表现和高兴相反，是嘴角向下，而且眉毛也要画成八字眉。还可以通过眼泪来表现悲伤。



在表现美少女伤心的时候，可以在外眼角画出泪珠。嘴角则画成向下弯曲的样子，也可以画成嘴张开的样子表现想要大哭。



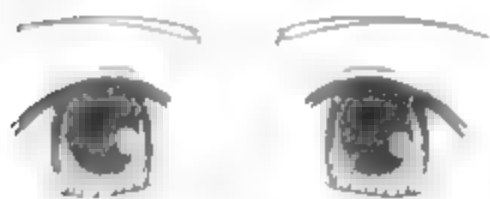
伤心的时候，嘴角和眉毛都向下，要表现出上图箭头指向的表情趋势。



在鼻子上画斜线，表现了哭红了脸的样子。



画出水汪汪的双眼，可以表现稚气的女生哭相。



无表情时眉毛较平，眼睛较大。



伤心的时候，眉头皱起，眼睛变小。



悲伤的时候，嘴微微张开。

不同程度伤心的表现



心里难受的时候，眉毛向下，嘴微微张开。



伤心的时候，在脸颊边上和鼻子上画斜线，表现出哭红了脸的样子。



双眼眯成弧线，流下了眼泪，嘴张大哭喊着，样子非常伤心。

» 伤心衍生表情的表现



皱着眉头 嘴巴微微张着 好像快要哭出来了一样。



将嘴的下方画出两条短线 可以表现出为了忍住不哭而咬住下唇的样子。



双眼微微睁开 看着对方 眼角还挂着泪珠，表现出十分伤心的样子。



将双眼画成惊恐的眼神 嘴变成抖的线条，可以表现害怕得哭不出声的样子。

在眉头上方
和眼角旁画
些红晕



眼角流下眼泪，嘴微微张开，样子非常可怜。

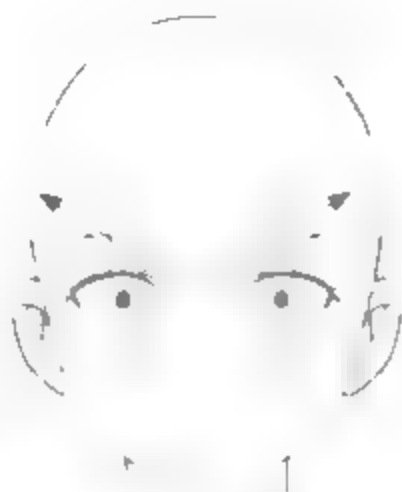


眉毛皱着，嘴也画成咬牙切齿的样子，可以表现出又气又伤心的样子。

可以画出
的样子，
极慢生气

2.1.4 吃惊的绘制

惊讶的基本表现是瞪大双眼，有时候还会张大嘴，眉毛也抬得很高。随着惊讶程度的不同，眼珠的大小和嘴的大小也会有所改变。



惊讶的时候，眉毛上抬，要表现出上图箭头指向的表情趋势。



缩小瞳孔，也能表非常惊讶的样子。

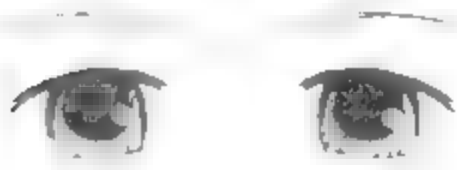


眼珠没有任何光泽，表现出看到令人无法想象的事，大脑已经停止思考。

在表现美少女惊讶的时候，要把眼睛画成睁得圆圆的样子，嘴也画成微微张开的样子。

有点儿吃惊的时候，嘴微微张开。

非常惊讶的时候，嘴张开得很大。



无表情时眉毛较平，眼珠较大。



惊讶的时候，眉毛上抬，眼珠缩小。

无表情时嘴是闭合的

惊讶的时候，会把嘴张开。

不同程度吃惊的表现



圆睁着双眼，嘴微微地张开，表现出突然看到让人惊讶的事时的样子。



嘴张得更大，表现出看到惊讶的事发出感叹的样子。



双眼珠缩得更小了，嘴也张得更大，表现出惊讶得叫喊的样子。

7.1.5 害怕的绘制

害怕的时候 眉头也会呈“八”字形，眼珠会缩小变成惊恐状。嘴也会微微张开 下面就来学习一下。



在表现美少女害怕的时候，眉毛要画成八字眉，眼睛还可以画成看向一边的样子。嘴也微微地张开。



害怕的时候也是因为看到令人感到惊讶的事，受到惊吓，眼珠也会缩小。



皱着眉头，使劲闭着双眼，表现怕得不敢看的样子。



一只眼半眯着偷瞄的样子，表现没有胆量去直视。



无表情时眉毛较平，眼睛较大。

有些害怕的时候，嘴微微张开。

受到惊吓的时候嘴张开得很大。



害怕的时候 眉毛呈“八”字形，双眼珠缩小。

无表情时嘴是闭上的。

害怕的时候 嘴会张开。

不同程度害怕的表现



有些害怕的时候，双眼的眼珠缩小，嘴微微张开。



感觉到恐惧的时候，嘴张得更大了，脸上还有汗滴。



十分恐惧的时候，双眼紧闭，张大嘴叫喊着。

7.1 无语的绘制

无语是对对方做出的事表示不能理解 不知道说什么好时的尴尬表情。表现无语的时候 嘴角可以画成抽搐状的。



在表现美少女无语的时候 双眼半睁，嘴角一侧会翘起来，表现尴尬的样子。



无语的时候 双眼也会变得无神 嘴角呈抽搐状。



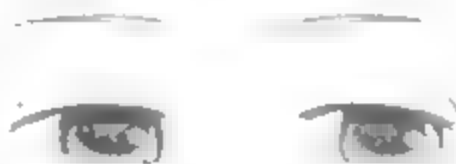
眉毛呈“八”字形 眼睛眯起来，表现出尴尬的笑。



眼睛朝下看，表现出瞧不起对方的样子。



无表情时眉毛较平 眼睛较大。



无语的时候 双眼变得无神，半闭着朝一边看。



无表情时嘴是平的。

无语的时候，嘴角一侧翘起来。



非常无语的时候，嘴张得更大。



不屑一顾的时候，嘴张开得不大。

不同程度无语的表现



无语的时候，眼睛半闭，嘴角一侧微微翘起。



对对方不能理解时，眼睛变得更扁，嘴也更歪向一侧。



尴尬的不知道怎么办时，笑容会很假，嘴角搐筋。

7.1.7 混合表情的绘制

前面我们已经学习了美少女喜、怒、哀、乐的基本表情特点，了解了在描绘常用表情时的五官表现，但是在漫画里还有一些现实生活中不常见的表情，只要我们打破常规，可以创造出更丰富动人的表情。



在生气的表情基础上，将嘴角改成上扬的样子，人物看上去非常自信。

在喜悦的表情基础上，改变眉毛的画法，人物看上去更得意了。



普通微笑的表情，美少女看上去很温柔。



将眉毛画成紧皱起来的样子，嘴呈咧开笑的样子，表情显得很阴险。



将眉毛画得高低不一样，眼睛也变得不对称，可以表现又气又怕的感觉。



将眉毛画成八字眉，嘴微微张开，脸上还有红晕，可以表现出害羞的感觉。

7.1.8 漫画中表情符号的运用

我们在表现美少女表情的时候 还可以通过一些表情符号表现, 下面我们来看一下。



青筋符号是表现生气的时候用的 就算是面部表情不夸张的时候, 加上后也能表现愤怒的样子。位置可以出现在头部或者脸上。



注意符号是突然想起或者突然发现某事之后用的 一个般加在人物的头上位置。



汗滴符号是表现对事情感到无可奈何或者尴尬的时候所用到的 有大汗滴和小汗滴两种 可以出现在头的 侧。黑线符号可以表现尴尬的表现, 在颧骨位置。



乱线符号可以表现出人物想事情的样子 或者表现复杂的心情。位置在头的旁边。



1



2



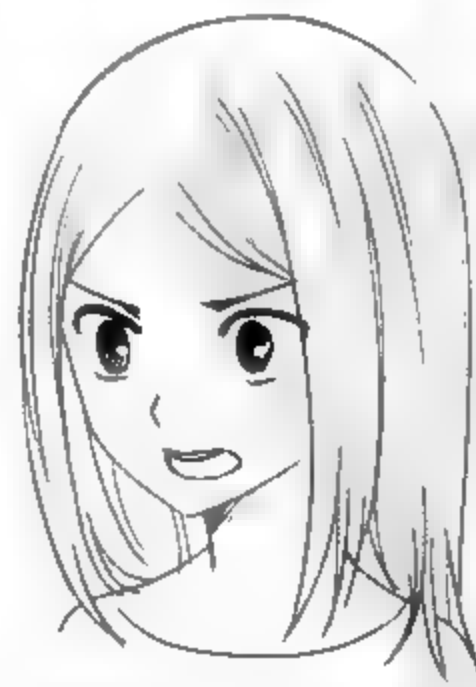
3



4



5

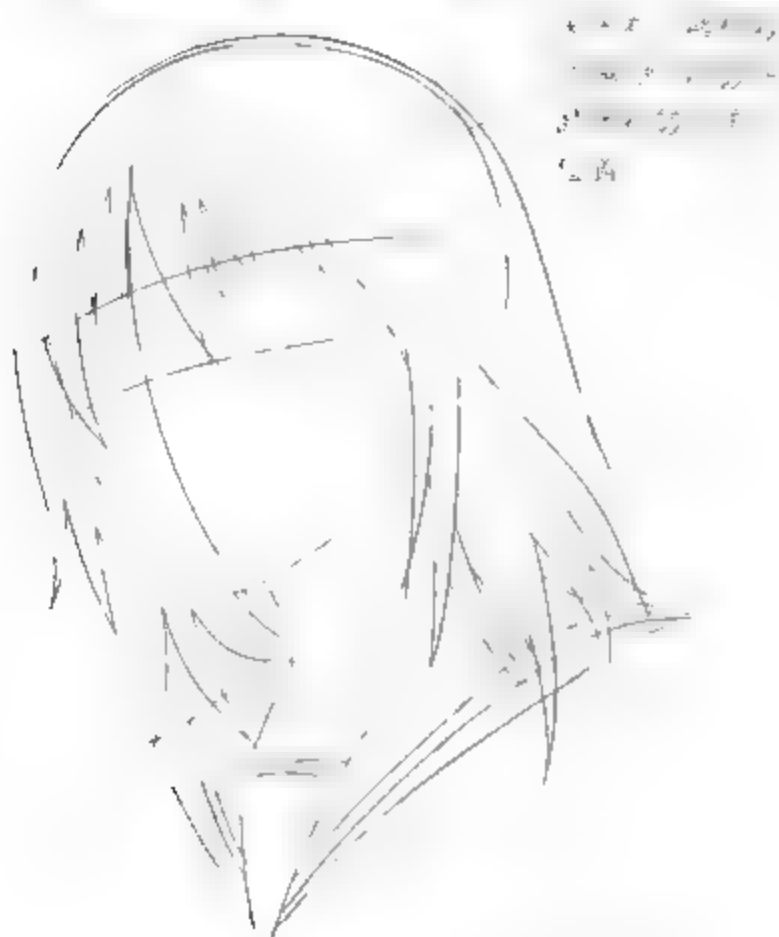


6

美少女生气的表情

特训练习

绘制极度气愤的美少女



① 首先画出面部十字线，用双线定出眼睛的宽度。



② 在此基础上画出人物的五官，把眉毛要画成上挑的样子，嘴要张大。



③ 在蓝色铅笔的底子上仔细勾勒出五官的样子，上眼睑可以加粗一些。



④ 清稿，擦去蓝色的线条，这时还没有加眼珠，但是人物生气的样子已经很明显了。



⑤ 给眼睛添加上眼珠 嘴里也可以画上牙齿 眼珠要画得比平时小一些。



可以不用画出眼睛的光
不这样画
会很奇怪
的。

⑥ 画出瞳孔 眼睛要大面积留白 表现出生气的眼神。



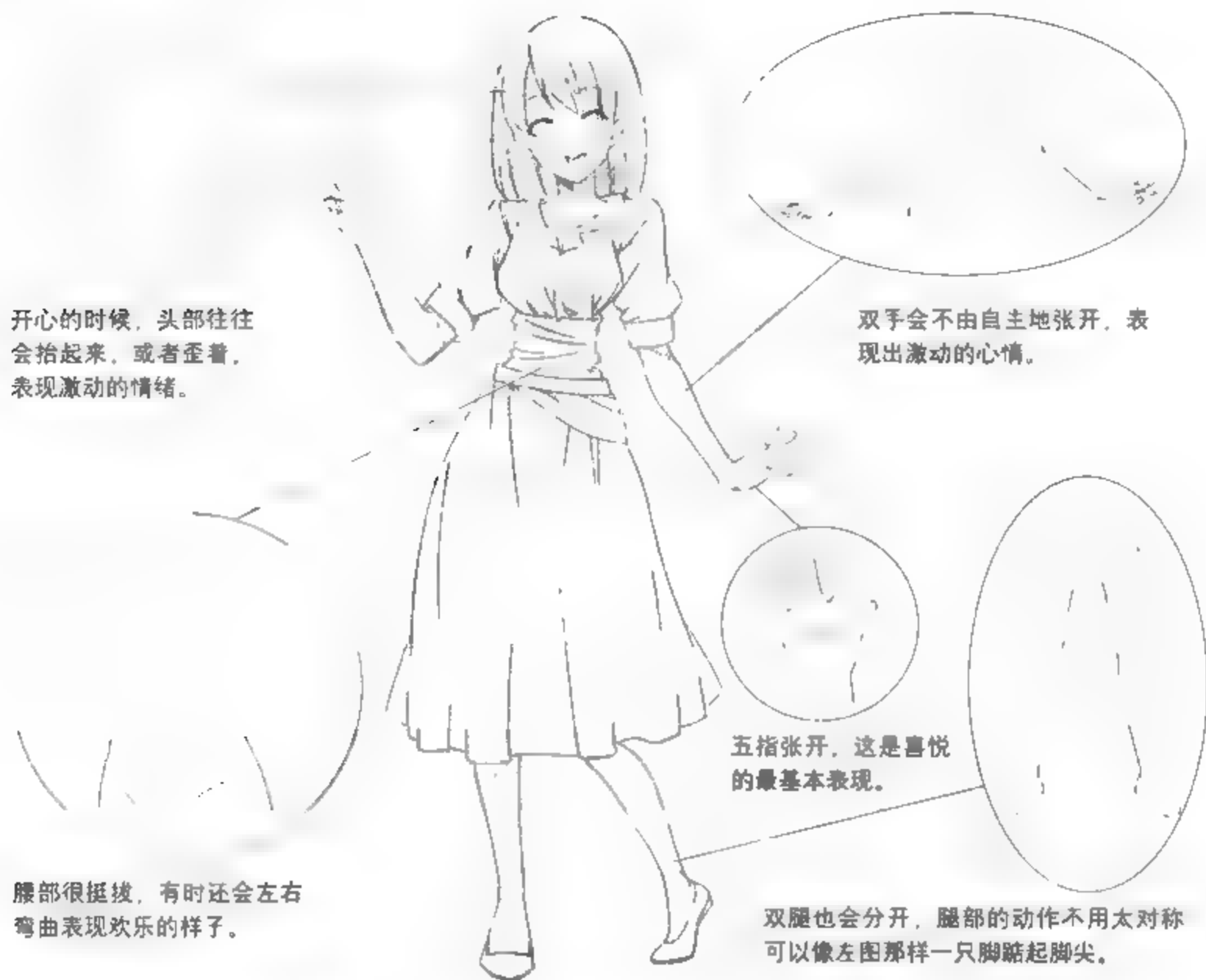
⑦ 这时可以在嘴的内部加上速度线 以突出生气时的张力。



⑧ 最后可以画上阴影 并在头发上画出发质质感，让人物看上去更完整。完成。

喜悦时的动态

开心的时候 双手和双腿会张开表现出积极乐观的情绪。有时候也会将手高举表现非常激动的样子。



其他喜悦的肢体表现



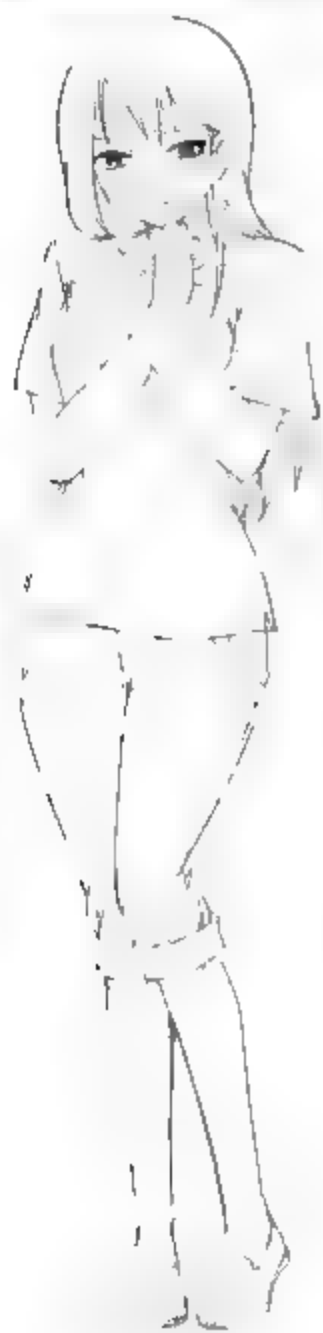
双手张开伸平，可以表现人物兴奋的心情。



跳跃也是表现喜悦的心情。跳跃的时候，双腿和双手都会抬得很高。



小女生可以装可爱，比如将一只手指着自己的脸颊，只手伸出做出可爱的手势。



① 惊讶的美少女



② 愤怒的美少女



③ 开心的美少女



④ 疑惑的美少女



⑤ 喜悦的美少女

特训练习

绘制欢天喜地的美少女

❶ 首先画出美少女的基本动态，身体可以扭曲一些，双腿跳起来。

❷ 在此基础上画出身体的结构，腰部扭动幅度很大。



❸ 画出人物的五官、发型以及服饰。

❹ 在蓝色铅笔的底子上画出人物的造型，用线条勾勒出来。



⑤ 这时可以擦去多余的线条，将人物开心的表情及肢体语言表现出来。



⑥ 在裙子上、衣服的领子和袖子上适当地加上花边。



⑦ 为了让人物整体看上去更立体，可以在一些地方涂黑，比如裙子上的花边和衣服上的花边。



⑧ 给人物画上阴影，表现立体感，这样欢天喜地的美少女就完成了。

08.3

校园类服饰

这一节我们再来学习一下校园类服饰的画法。根据季节的不同，我们也可以设计不同款式的校服，随着时代的流行，校服的样式也更多元化了。

8.3.1 春夏季校服

» 春季服饰

水手服的特点是领子非常大，背面的领子可画成方形的。



水手服的样式非常宽松，长度在膝盖上方一些位置。

每一条的
间隔要画
得均匀



百褶裙如果从下面看，可以看出是像锯齿一样的外形。



后跟鞋帮要

低跟的学生皮鞋，样子非常休闲，适合学生穿。

不同款式的春季校服表现



可以在校服的外面搭配上一件背心，表现出华丽的感觉。

还可以在校服的外面搭配上一件背心，表现出华丽的感觉。



连衣裙的样式较少见，可以在腰上搭配上腰带，这样看上去会更精神。

连衣裙的样式较少见，可以在腰上搭配上腰带，这样看上去会更精神。



里面和外面的衣服领口都是圆角的

系带子处的上下要画一些褶皱

或者在白色衬衣外面套上圆领背心式的连衣裙，可以表现出文静的感觉。

夏季服饰

领结的样子可以设计成宽带子的蝴蝶结，看上去更醒目。

也可以设计成细带子的蝴蝶结，看上去更精致。

裙子可以是类似于网球裙的样式。

1/2处是钉口

后直片
层要比前
直片一层
大一圈

袖口要有
收口，显
得更有

袖口要有
收口，显
得更有
乖巧

裙子是百褶
裙，显得更
蓬松

不同款式的夏季校服表现



和一般的领子不同的是，这里设计了一个缺口

画的时候注意把每条间距的宽度画一致

领子不一定要是水手服的领子，可以设计得更华丽一些。



两排扣子

可以设计成开衫的样式

可以画上格子的图案

西装领子的短袖能表现出更加时尚的感觉，扣子要画成双排扣。



领带的在腰部上面一点

佩戴领带比领结更显得中性和帅气，衣服还可以设计成开衫的样子。

冬季校服

里面可以穿一件白色衬衣，样式也较普通。

系上领带，可以体现中性与成熟的气质。

花边用粗细两种表现

如果要在外面套上西装，衬衣最好是扎到裙子里面。

西服是冬季校服最常见的，可以套在衬衣的外面。

画出口袋的袋沿，会显得更正式

圆头皮鞋的样式很简单，给人一种大方的感觉。

不同款式的冬季校服表现



开口的位置在腰部

给袖子的外侧设计上带子较独特

西装的领子可以设计成较简单的样子，扣子也可以只画一个。



大衣的开口在衣服的一侧

袖子可以设计成翻边的样式

设计成大衣的样子，样式也更宽松了，并用双排扣子表现。



领巾的样式较独特，只有一条

口袋只有一个开口

无领的小西装可以搭配水手服的领子。

特训练习

绘制穿水手服的美少女

生 所以身材也
较娇小



可以看出 水手服
的样子非常宽松
和身体结构线之
间会产生空隙

① 首先画出人体的结构，动作不要画得太死板了。可以将右手抬起来，这样人物看上去会显得更自然一些。

② 在人物身体结构的基础上，画出水手服的样式，并画出五官和头发，这里设计的是一个长发的美少女，看上去更具文艺气息。



传统的水手服
领结要大一些



锯齿的裙边不要
画得太整齐了，
要不规则一些



袜子可以将边翻下
来 配上休闲的学
生鞋会更精神



③ 继续添加衣服的细节，比如将裙子的下摆画成齿轮状的褶皱，领子上添加上大大的领巾。

④ 在蓝色草稿的基础上，画出黑色的线，确定衣服的款式与整体造型。



袖子的反面可以画出来一些 这样才有立体感



褶皱的褶皱是一条粗一条细的样子

⑤ 擦去蓝色的线 用黑色铅笔把人物清理出来 完成清稿后的人物已经接近完成了。

⑥ 给衣服画出褶皱 并将裙子上的折痕也画出来 这样才能表现出百褶裙的独特款式。



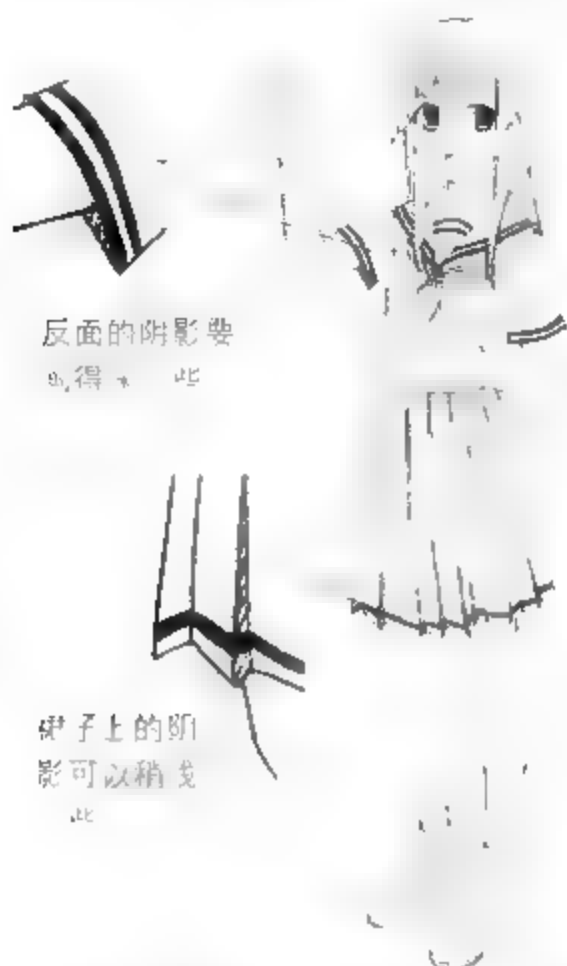
花边可以画两条 沿着领边和袖子边画就可以了。裙子上的边也可随着折痕画出



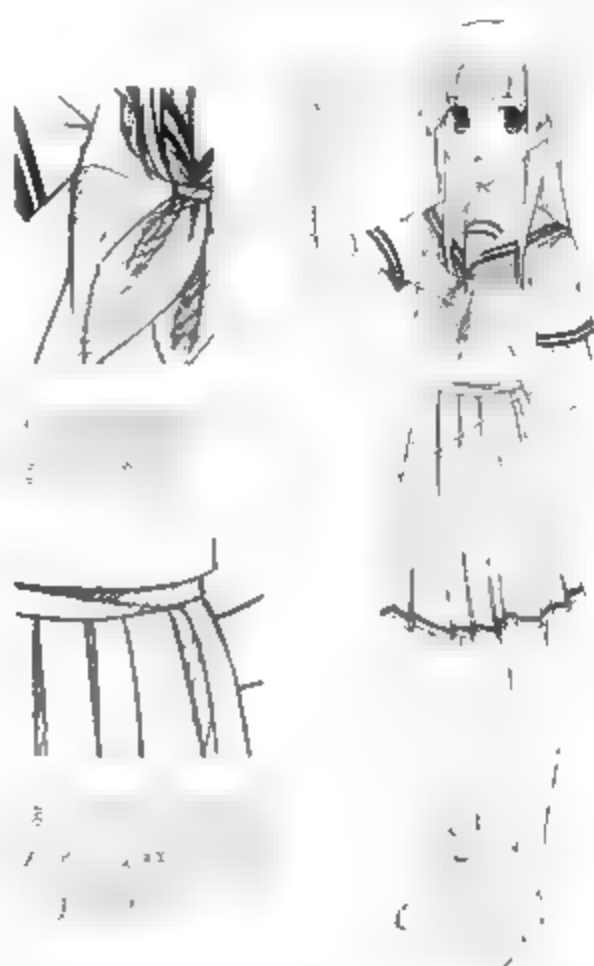
都涂上黑色 让衣服看上去更像一套校服 统一性更强

⑦ 给水手服画上条纹的花边 在领子 袖子以及裙子上都可以画出花边, 样子看上去更像水手校服。

⑧ 给花边上涂黑色 让整体看上去不会显得偏灰, 也能让水手服更醒目。



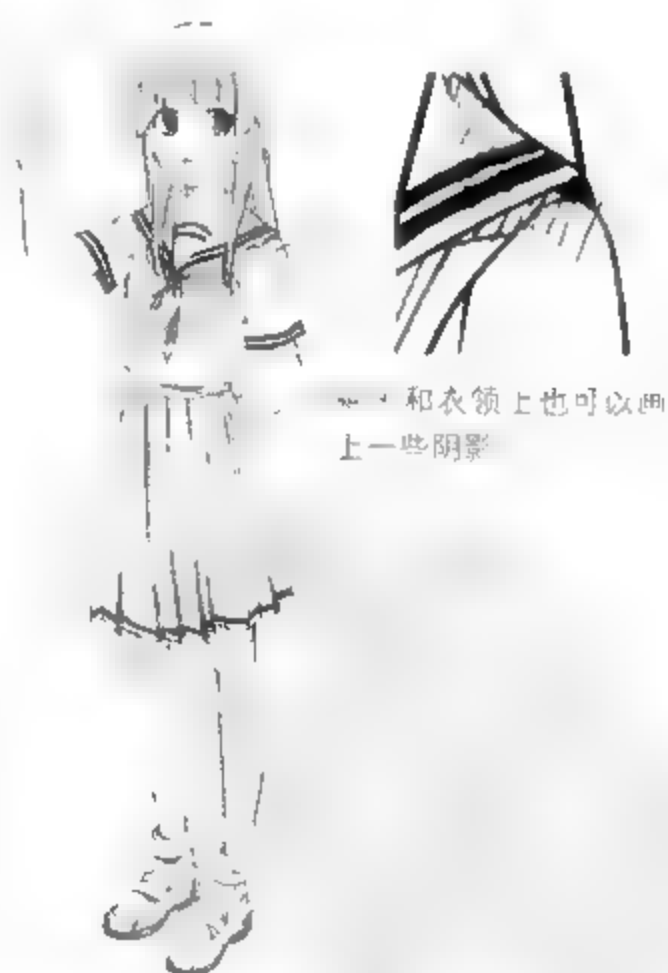
⑨ 在水平线的反面 裙子的折痕处画出阴影 突出立体感 在领巾上用密集的排线表出更深的颜色。



⑩ 继续画阴影 让身体产生体积感 比如胸部下方 膝盖下方等 被袖子遮挡到的手臂上也画出阴影。



⑪ 在鞋子上也画出阴影 这样鞋子就变得更具有立体感了, 人物形象也更饱满了。



⑫ 最后再给头发画上发丝效果 表现出头发的光泽感 可以用白点表现反光。这样穿水手服的美少女就完成了。

08.4

职场类服饰

职场类的服饰多为较正式的正装，画正装的时候，不用画出太多的褶皱，要把衣服画得坚挺一些。下面我们来看一下。

8.4.1 西服

画女式西服的时候，要注意画出收腰的感觉。表现穿西服的美少女时，要注意把领口画得坚挺，衣服厚实的质地要画出来，不用画出太多的褶皱。



短裙搭配西服给人一种干练的感觉。迷你裙的长度在膝盖以上的位置，可以搭配低跟的鞋子。



女式西装会有收腰的设计，领口设计得较低，腰部下方有两个口袋。

男式西装的样式更宽大一些，没有收腰的设计，口袋更小一些。

从正面看会看到中缝，注意画出腰部的褶皱。



从背面看会看到中缝，注意画出腰部的褶皱。

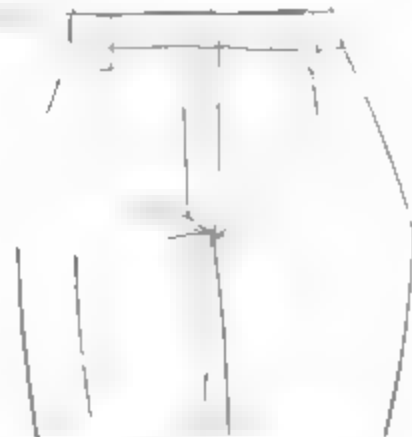
可以将衬衣扎到裙子里。

» 裤装的搭配

如果是搭配西装长裤，西服会稍长一些。裤子的长度刚好到脚踝处。



牛仔褲的褲腰會設計得較低，在肚臍以下的位置。



西服褲子的褲腰位置要高一些，在腰部的位置。



從側面看能看到明顯的褲縫



普通褲子的褲角較小比較長，所以會形成褶皺。西服褲子的長度在腳踝處，所以沒有褶皺，褲角也較寬。

西装的不同搭配



8.4.2 制服

不同行业的制服样式各不相同，但是多以西服样子为基准演变而成。下面我就来一起学习一下不同制服的画法。

» 交通及治安行业



不同款式的交通及治安行业服饰表现

背心的领口是斜着开的。



公交车售票员可以穿短袖衫衣和西装背心，没有帽子设计。

铁路列车员的衣服样式有些像西装，帽子的顶部是平的，有帽沿的设计。



铁路列车员的衣服样式有些像西装，帽子的顶部是平的，有帽沿的设计。

帽子的顶部是圆形的。

衣服纽扣的位置不在正中。



空姐的服装更华丽，圆领的设计更有一种温柔的感觉，帽子的样式也更圆。

8.5.2 羽毛球服

羽毛球服的样式很宽松 上衣是一件短袖T恤 下身可以穿裙子 下面我们就来学习羽毛球服的绘制。



女生的羽毛球服显得较短小，袖子也较短。

男生的羽毛球服显得较宽大，袖子也更宽松，更长。

从侧面看领子口与领角呈三角形的状态

羽毛球服的上衣和裙子都很宽松 而且衣服面料的透气性较好。

一般的领子，有扣子的样式。

没有扣子，竖领的样式。

8.5.3 网球服

网球服可以搭配上网球帽，女生可以穿上网球裙子，上衣通常是无袖的背心样式。



网球帽有宽大的帽檐
头顶是镂空的。

连身裙的样式，
裙子是百褶裙。

分开的样式，上衣较
短小，裙子是两层叠
在一起的样式。

网球服上半身的衣服较贴身
裙子的样式也非常短小，给
人充满活力的感觉。

其他样式还有背心
加热裤的搭配。

紧身T恤搭配超
短裙。

8.5.2 日式服饰

日式传统服饰采用了中国唐代的设计，最具有日本服饰特点的就是和服了。和服的样子很长很宽松，下面我们就来一起学习一下吧！



和服的样子非常长
袖子非常宽大。

腰部用腰带固定住，背后会有
大大的蝴蝶结。

弧度较大



一般的女性会
把衣服领口收得较紧，不会
露出肩膀。



女巫师穿的服饰是套
上类似于剑道服饰一
样的裤子和上衣。

衣服袖子上有缎带
这是日本女巫服装的
特点。



裤子非常宽大，而且
有一些褶皱。



艺妓会让领口大开，
体现出性感，更突出
了女性漂亮的肩膀线
条。



18.6.3 韩式服饰

韩国流传到现在的服饰样式是当时的高丽服饰，和日式服饰有相似之处，都非常宽大。下面我们一起来学习一下。



头上会戴上小帽子。这样的装扮非常具有朝鲜族的特色。



上衣很短小，长度在胸部位置。

从正面看上去，帽子的顶部显得较方。



8.6.5 俄罗斯服饰

俄罗斯民族服饰的色彩鲜艳，而且很宽大。北欧的服饰更偏民族风一些，下面来学习。



特训练习

绘制穿和服的美少女

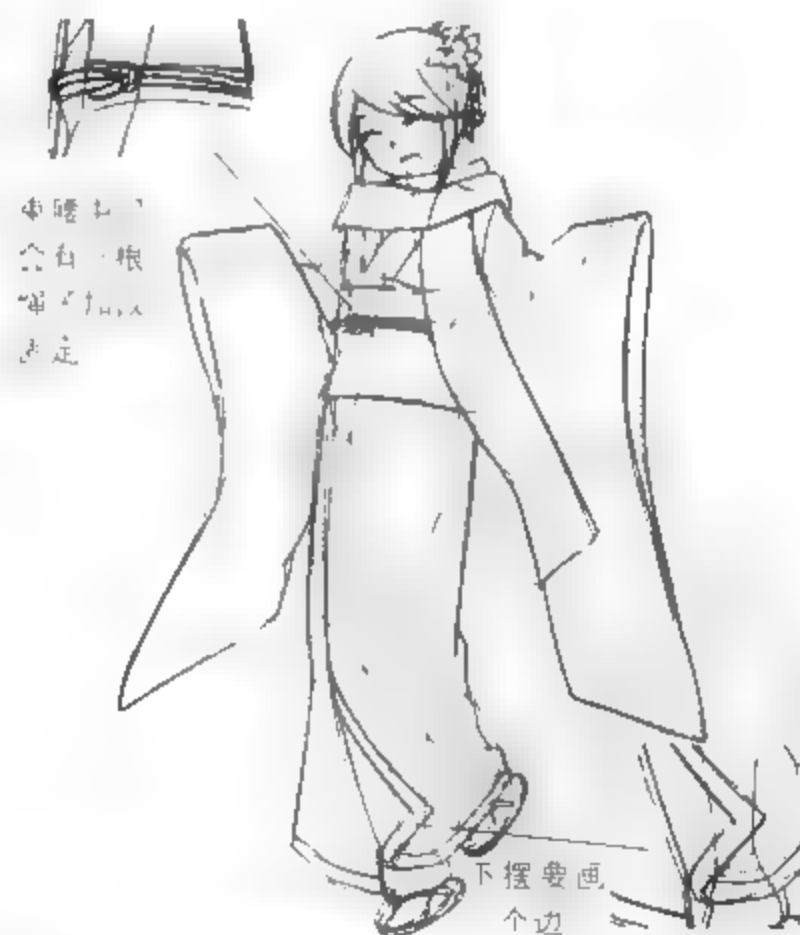
和服的袖子很大，所以可以把袖子画成飘起来的样子，更生动。

可以戴上长长的围巾，表现飘逸的感觉。



- ① 首先画出人体的结构，可以把身体的动作设计得活泼一些，将手抬起来，膝盖弯曲一些，看上去像跳起来的样子。

- ② 在人物身体结构的基础上，画出服饰的样式，并画出五官和头发，头发可以画成盘起来的样子。



- ③ 再给发髻前面加上花的装饰，并画出腰带。

- ④ 在蓝色铅笔线条的基础上，勾勒出人物的整体造型。



⑤ 用黑色铅笔把人物清理出来，擦去蓝色的线，完成清稿后的人物已经接近完成了。



⑥ 给和服添加褶皱，让衣服看上去更有质感，不会显得死板。



⑦ 给腰带画上花纹，可以用大朵花表现，更能体现出和服的特色。



⑧ 给和服的下摆加上图案，可以用方格的图案和腰带上区别一下。



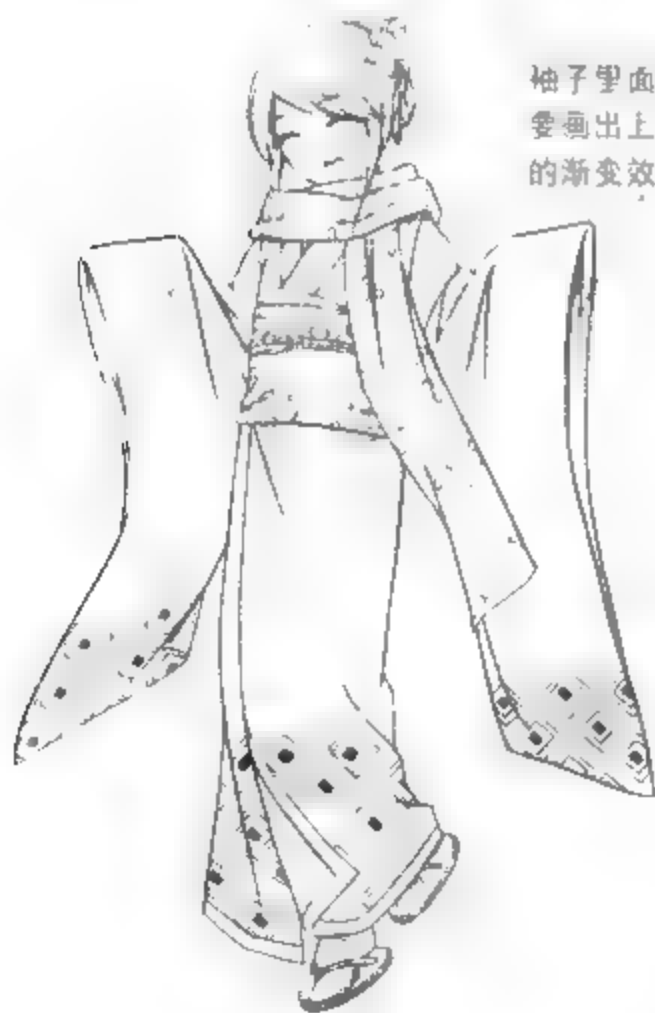
围巾上的
樱花图案
很有日本
的风格



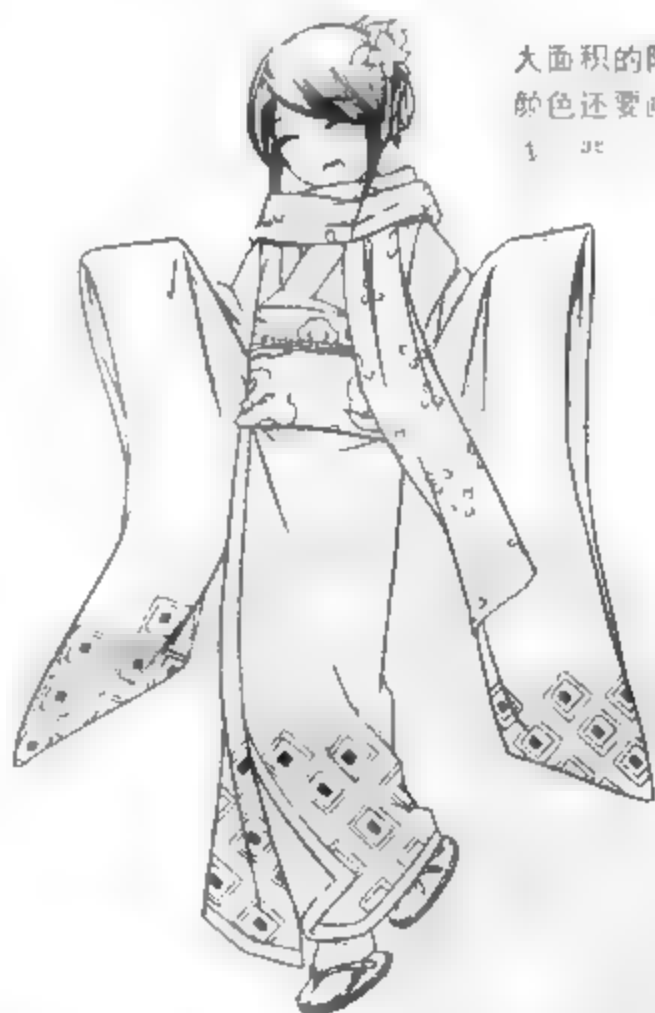
可以只涂黑
里面的框

⑧ 在长长的围巾上画上小花的图案，加上花纹的和服变得更漂亮了。

⑨ 给图案涂上颜色，让和服看上去显得更华丽。



袖子里面的阴影
要画出上深下浅
的渐变效果



大面积的阴影
颜色还要画得
浅一些

⑩ 给人物整体画上阴影，让和服变得更有立体感。

⑪ 最后可以顺着头发画出密集的发丝，在衣服上再画出大面积浅色阴影。完成。

09.1

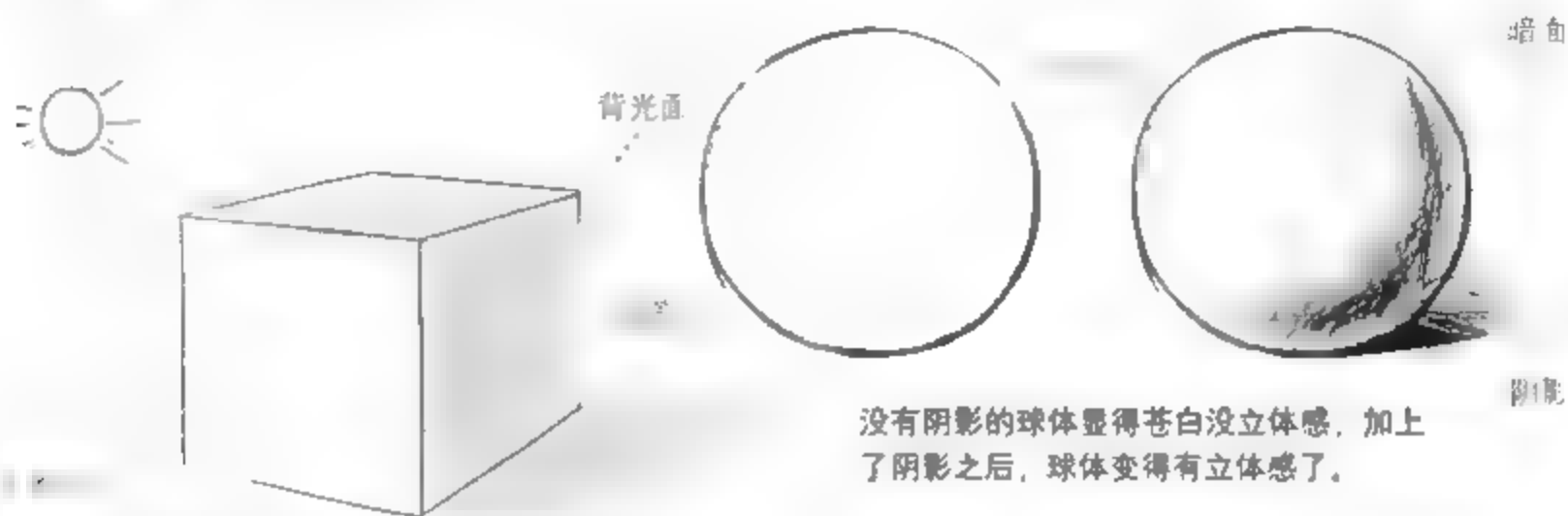
光影对面部及身体的影响

不同的光照效果会让美少女更有个性。我们要画出漂亮的光影效果，就要知道不同的光源位置以及光照强弱带来的不同的光影效果，下面我们就一起来学习一下。

技术专栏

光照与立体感

在没有光照的情况下，只看到一个物体的外轮廓，显得没有立体感。在光照的影响下，物体就会产生暗面，并产生阴影。



上图的立方体因为受到光照的影响，产生了阴影，显得更有立体感了。



表现面部光影的排线不能画成死板的横线，间距一样会显得太死板。

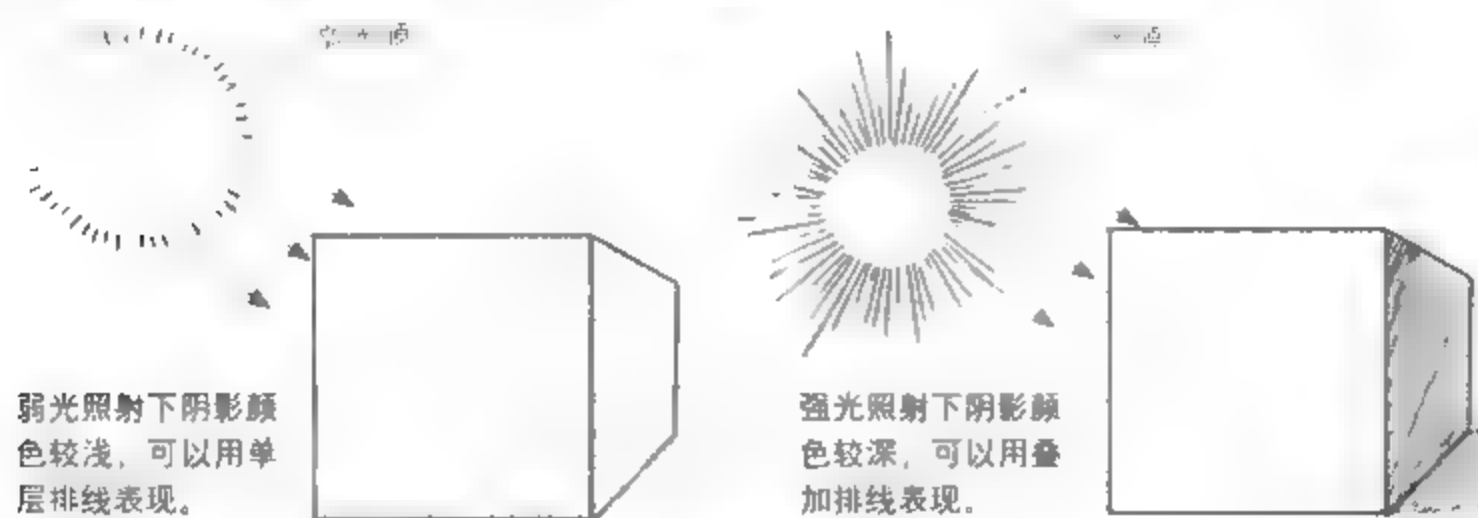
要表现出阴影渐变的感觉，可以把线条画成间距逐渐增大的排线。

立体感的表现方法

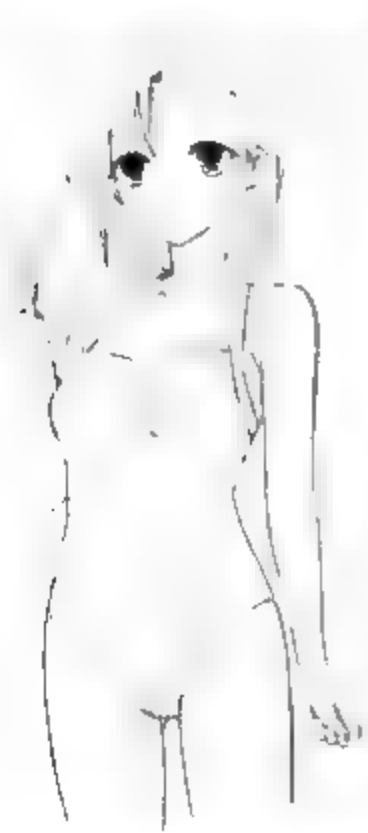


9.1.1 光源的强弱

光源的强弱也会影响到人体的立体效果，光线较强的时候 阴影颜色较深 人物立体感强，光线较弱的时候，阴影颜色较浅，人物立体感弱。



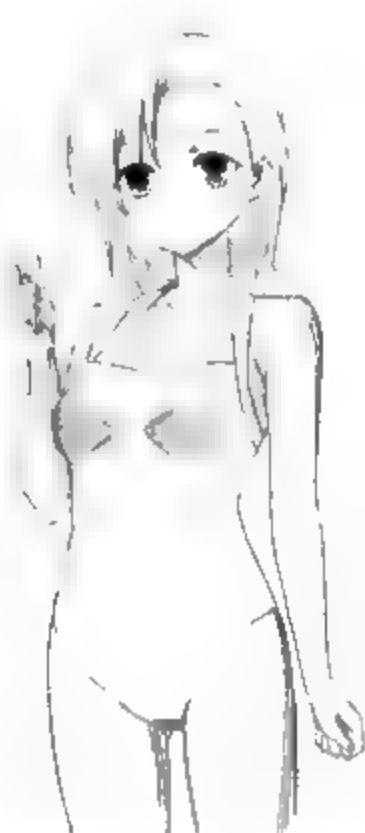
» 在不同强弱光线的照射下美少女的不同表现



弱光下 美少女身上的阴影颜色较浅 立体感不突出。



较强的光线下 美少女身上的阴影颜色稍深一些 立体感更突出了。



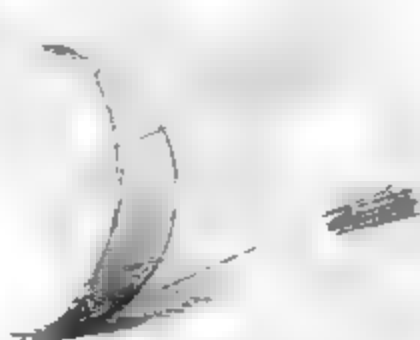
更强的光线下 美少女身上的阴影颜色非常深 立体感非常突出。



弱光下可以用浅色和单层排线表现阴影。



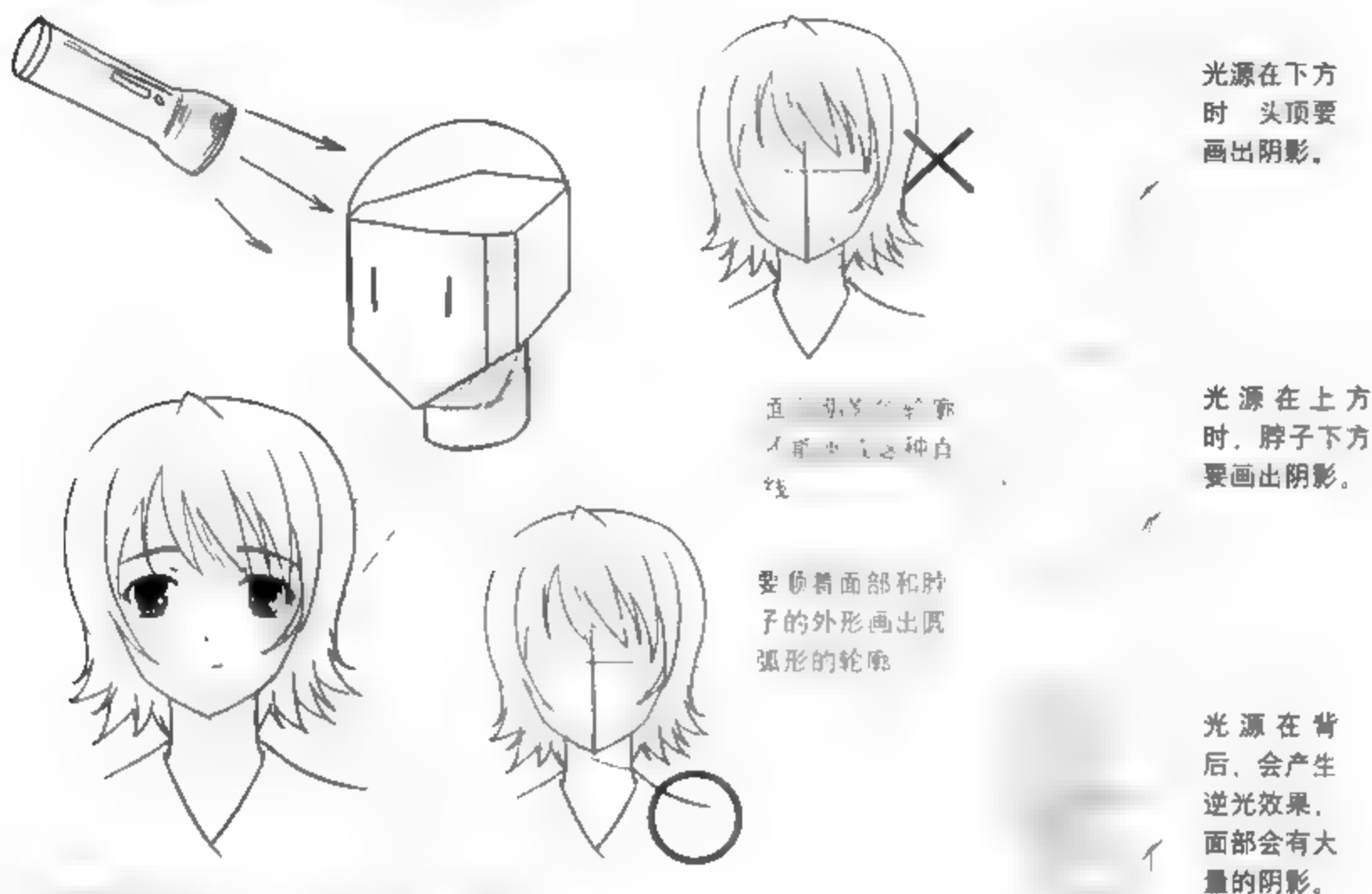
较强的光线下可以用两层排线表现阴影 这样颜色就稍深一些 可以加深阴影的轮廓线。



更强的光线下可以用一层排线表现阴影 或者直接涂画 这样颜色就非常深了，阴影轮廓也更明显。

9.1.2 光源的方向

接下来我们再来学习不同方向的光源下光影的表现效果都有什么不同，正面的光源会让人显得很阳光，背面或者低光源会让人看上去很阴暗。



从侧面打过来的光源，会让人物的脸颊一侧产生阴影，脖子下也会有斜向的阴影。

光源的一致性表现

在表现光影效果的时候，阴影的画法要一致。右图的光源在人物的右上方，阴影要画在人体的左侧。



上半身和下半身的阴影都在一个方向

右图是错误的表现方法，面部和身体的阴影都成反向的了，这样的情况是阴影错位。



9.1.3 不同光源下的美少女面部表现

下面我们再看看不同光源下美少女面部的光影变化都有什么特点吧！



光源在面部右侧，阴影会在左侧产生。这样的光源会显得很自然。



光源在头顶处，阴影相对较少，给人阳光的感觉。



光源在头部的下方位置，在鼻梁处会产生阴影，和顶光不一样，底光给人恐怖的感觉。



光源在头部的正下方位置时，面部一半以上位置都是阴影，给人阴深的感觉。



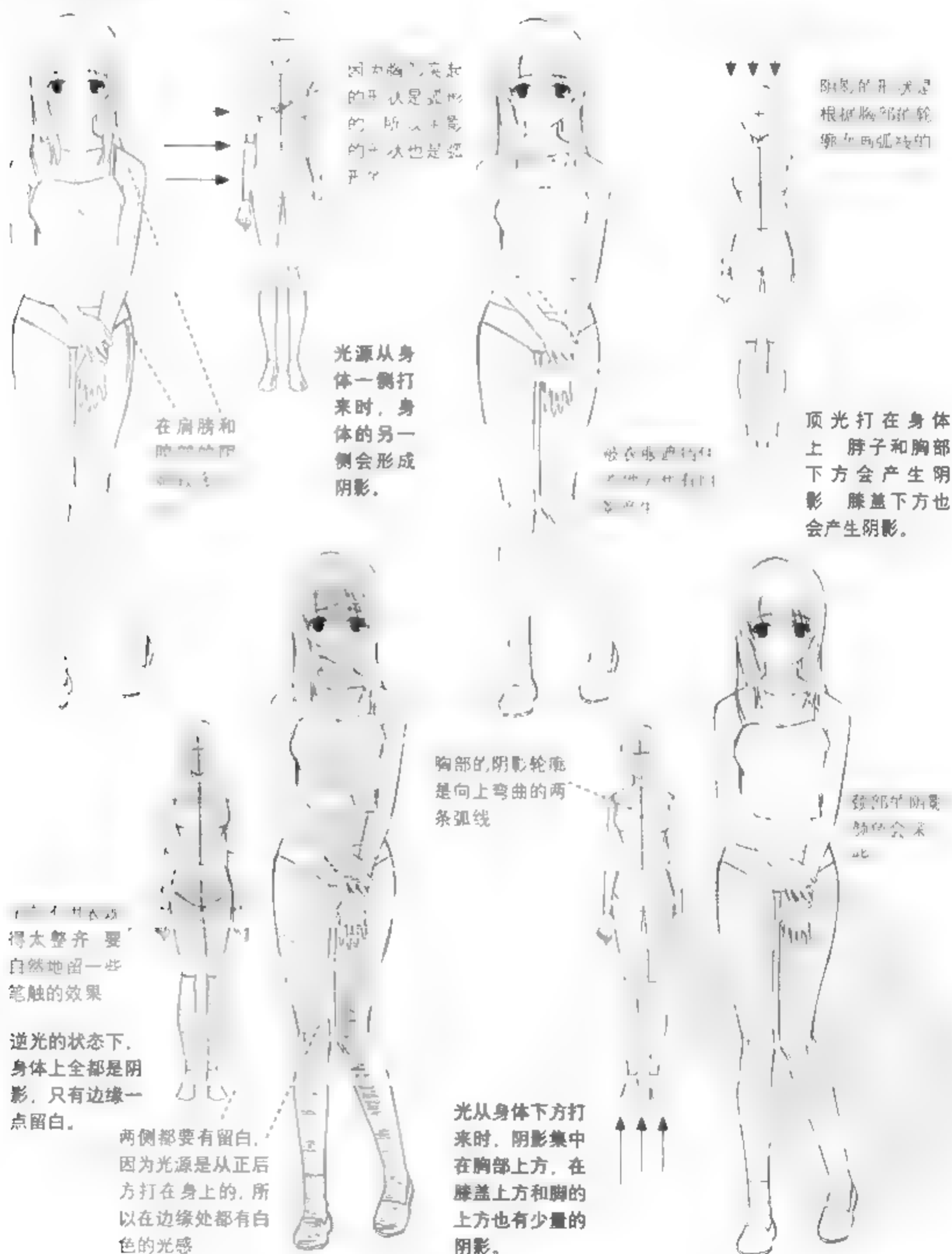
逆光的效果是光源在后方，所以在整个头部都要画出阴影，只在边上一圈擦出高光就可以了。



光源在头部的左上方位置时，面部只有左下角留白就可以了。

9.1.4 不同光源下的美少女身体表现

画身体光影的时候，也要根据身体的轮廓画出不同的阴影变化，下面我们就看看四种基本光源在身体上又是如何表现的。





① 侧光美少女



② 底光美少女



③ 顶光美少女-1



④ 顶光美少女-2



⑤ 顶光美少女-3

特训练习

绘制测光下的美少女

2. 动作画得
伸展一些

3. 根据结构
画出人物造型

上半身的衣服较紧，画光影效果的时候就可以根据人物的身体结构画出

- ① 首先画出人物的结构。为了让光影更明显，可以把人物的动作画得伸展一些。

- ② 根据结构画出人物的造型。为了让光影表现出人体结构，这里的衣服设计得较贴身。



衣服上不要画太多的褶皱，以便之后用块状的光影来表现

只需要在一些关节处加上少量褶皱就可以了



- ③ 在蓝色铅笔线的基础上，用黑色的铅笔线画出人物的身体及头部的细节。

- ④ 擦去蓝色的线，完成清稿后的人物已经接近完成了。



以光影较多地出现在人物身体的另一侧

⑤ 这时可以画出阴影的形状和位置。



⑥ 根据标出的阴影位置画出阴影，人物变得更有立体感了。



第二层阴影可以和第一层形成交叉的排线

⑦ 再加一层过渡阴影 因为光影设定是在人物的斜上方，所以靠近光源较近的位置阴影颜色也较深。



地上的阴影也要画成过渡状的 靠脚较近的地方排线较密 然后逐步变得间距大一些

⑧ 最后可以给地面加上阴影，让人物看上去更有立体感，更醒目。

09.2

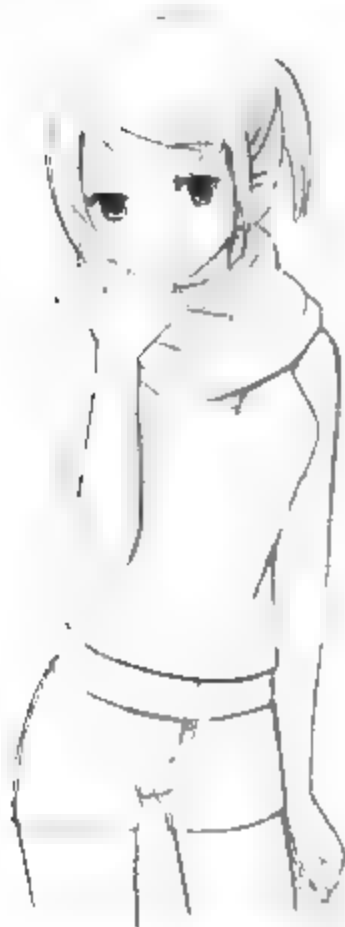
不同类型美少女的光影表现

学习了这多光影效果的表现技法后，我们就可以利用所学到的知识来表现不同性格的美少女了。

技术专栏

不同光源可以突出不同性格

我们通过学习知道 正面的光线是侧光和顶光 可以表现正义和健康的感觉，反之底光和逆光则可以表现消极和阴暗的感觉。



侧光表现温柔的女生。



逆光表现颓废的女生。



底光表现阴险的女生。

上图是同一个女生的不同光影表现，可以看出最左边的女生看上去最温柔最阳光，中间的女生感觉很颓废 而最右边的女生则给人很阴险恐怖的感觉。

光影的特殊表现方法



于画排线的时候用
方向的密集横线画出

给整个头
部画出很深的
阴影，不用画
出五官，可以
表现模糊不清
恐怖的感觉。



将眼睛周
围到头顶画出阴
影，而且不用画
出五官，另一侧
的头发也做虚化
的效果 可以表
现神秘感。

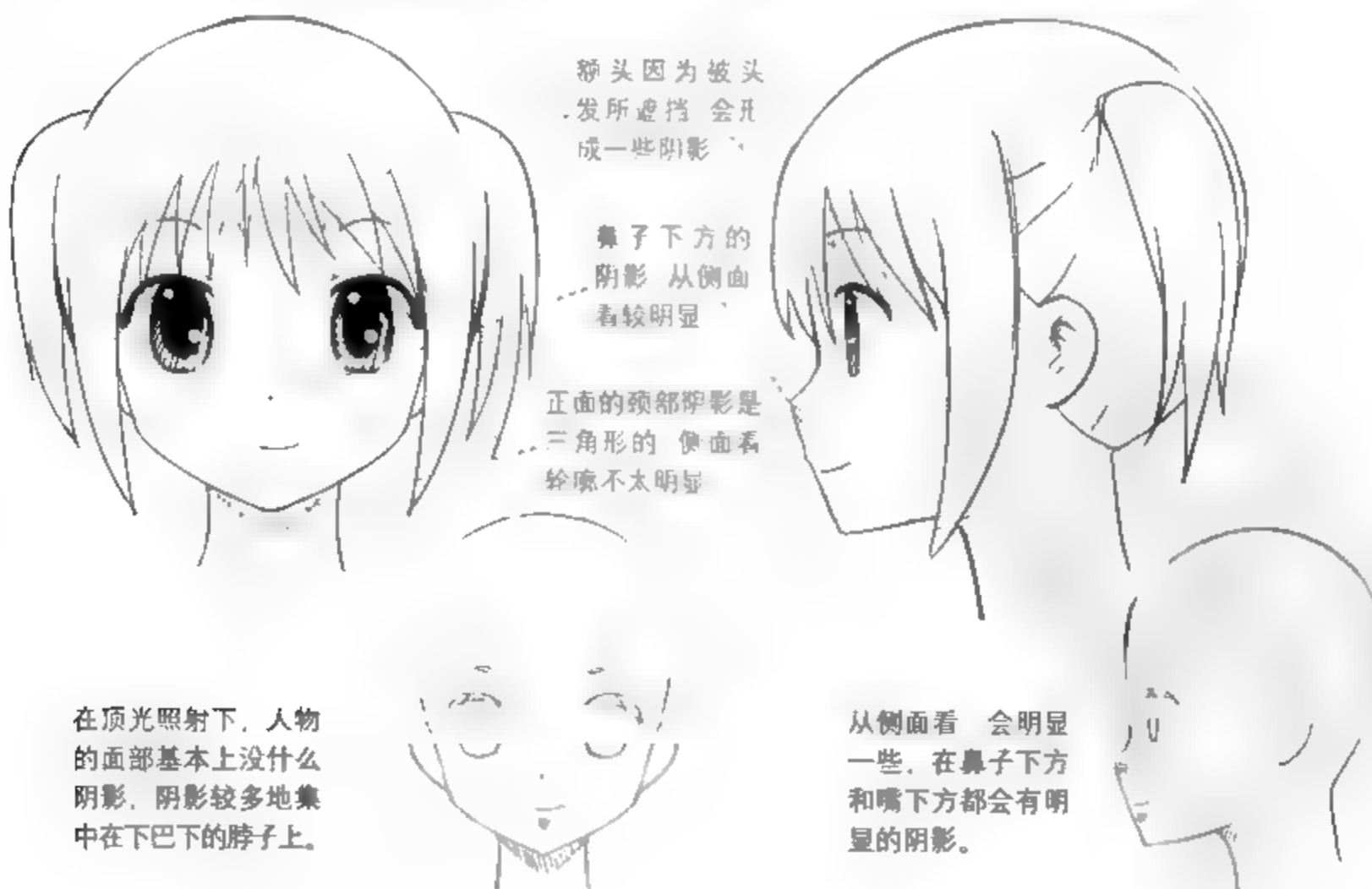
下方颜色较浅

上方颜色较深

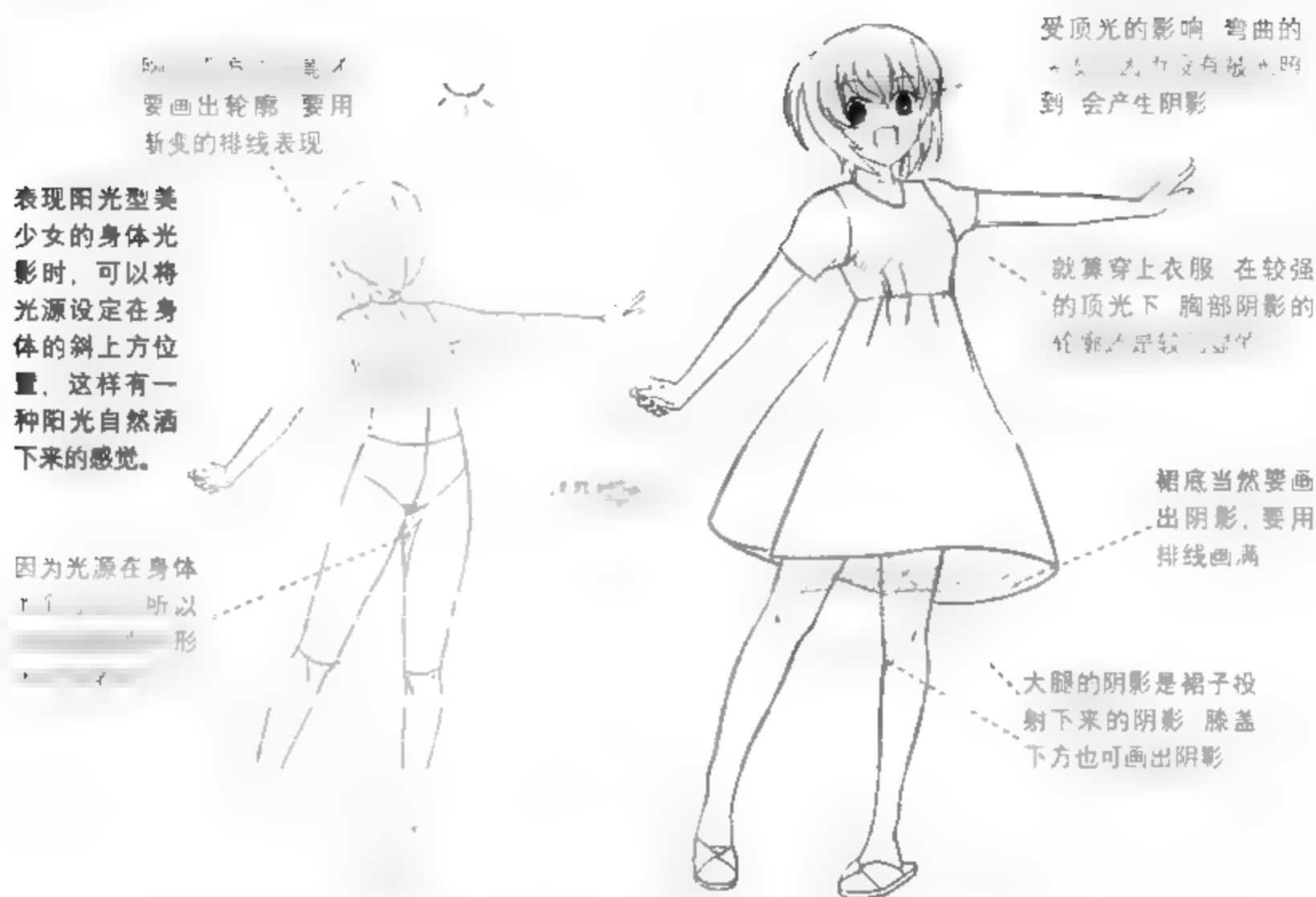
9.2.1 阳光型美少女

阳光型的美少女给人的印象是光明健康的。我们可以用顶光表现。顶光下不会有太多的阴影，可以让人物看上去更亮一些。下面我们就来学习一下如何利用光影塑造阳光型的美少女。

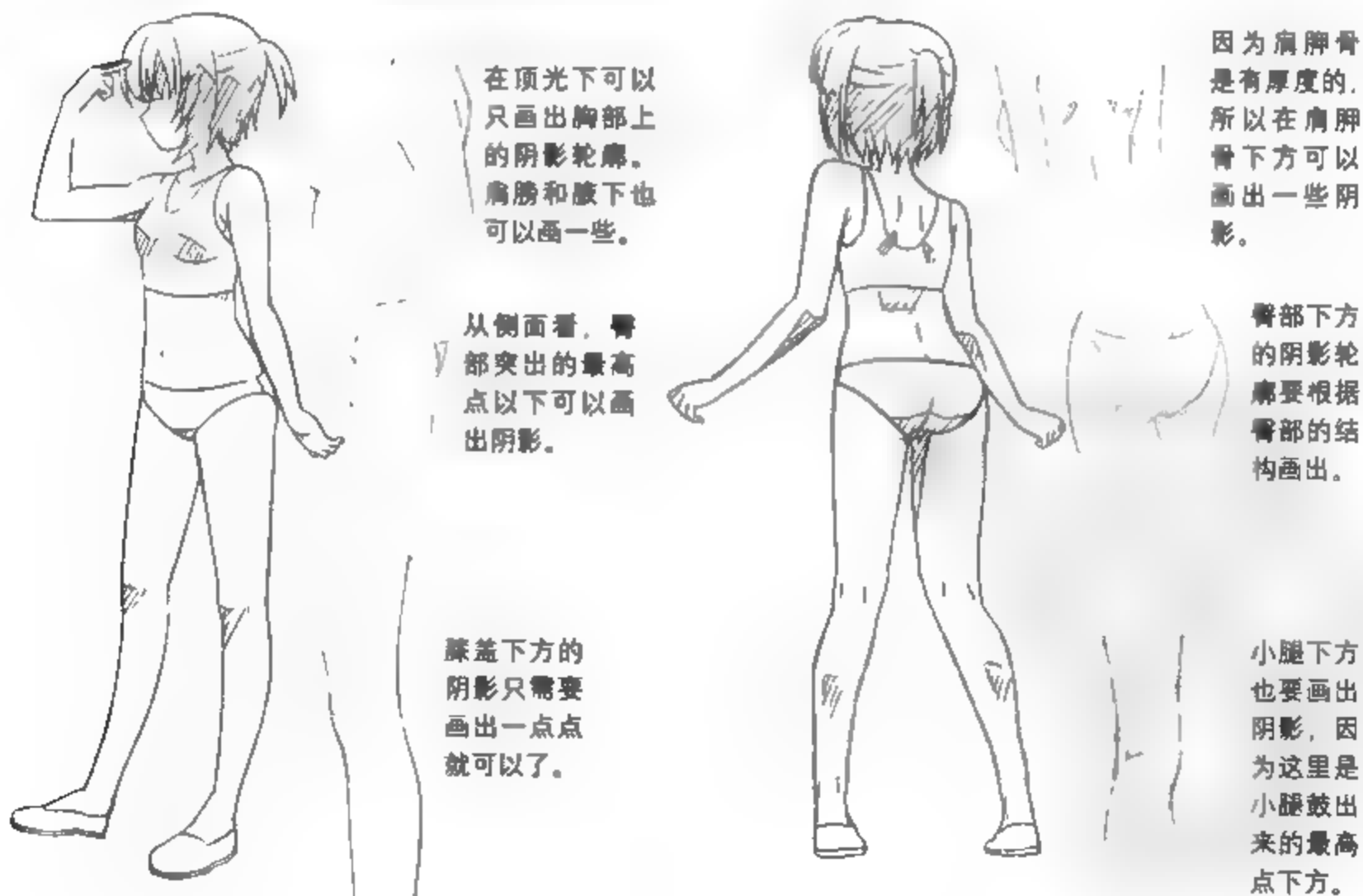
» 头部光影表现



身体光影表现



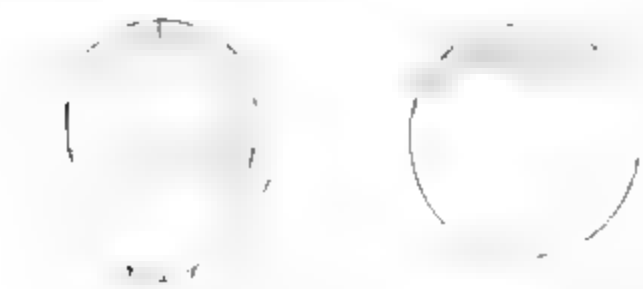
下面我们再来看看其他角度的身体光影表现



9.2.2 阴险型美少女

阴险型的美少女给人的印象是黑暗诡异的，我们可以用底光表现。底光下的阴影和顶光下的阴影呈反向，所以底光下的人物看上去也会显得较恐怖。下面我们就来学习如何利用光影塑造阴险型美少女。

» 头部光影表现



光从底下打上来时，在头部的上方要画出阴影。

表现阴险型美少女的时候，可以利用强光表现。



阴险型美少女头部光影效果

光从斜下方照上来时，阴影会集中在面部的斜上方。

光从正下方照上来时，头顶有明显的阴影，在鼻梁上和颧骨上也可以画出阴影。



光从斜下方照上来时，阴影会集中在面部的斜上方。

光从正下方照上来时，头顶有明显的阴影，在鼻梁上和颧骨上也可以画出阴影。

光从正下方照上来时，头顶有明显的阴影，在鼻梁上和颧骨上也可以画出阴影。



在底光照射下，阴影较多地集中在头顶和额头上，看着较恐怖。

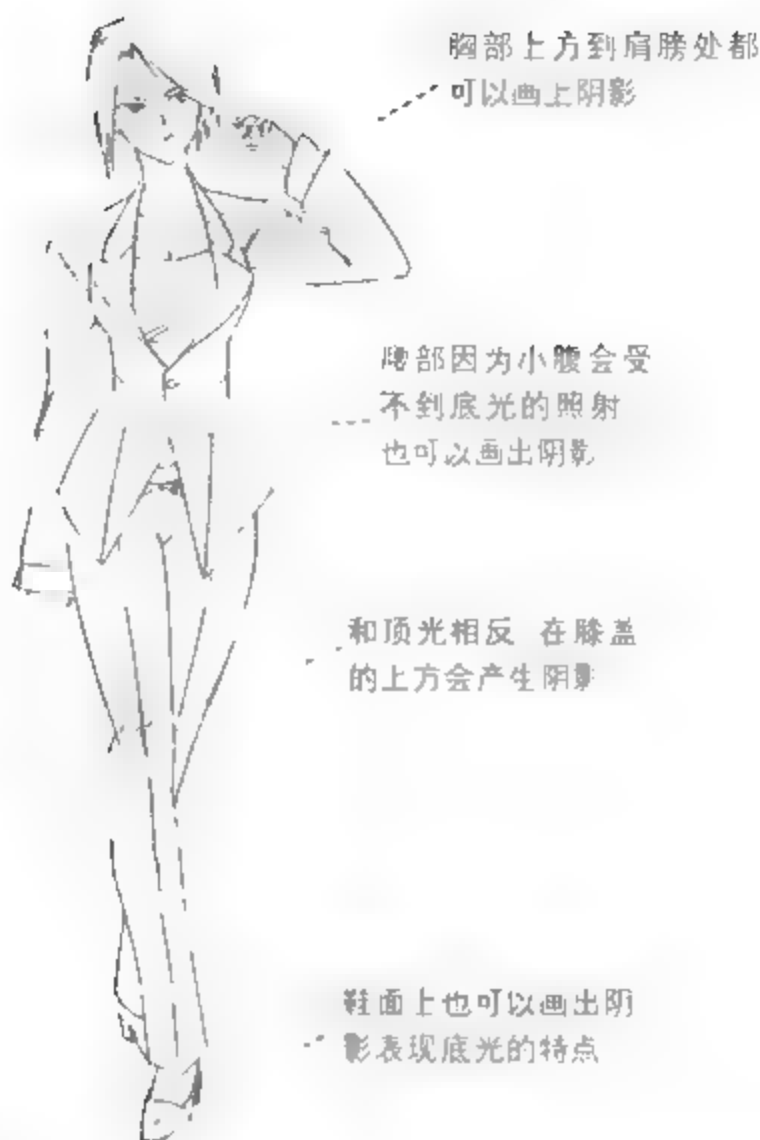


从侧面看，后脑勺和脸颊处的留白会明显一些。



» 身体光影表现

表现阴险型美少女身体光影的时候，可以将光源设定在身体的斜下方位置，和通常阴影在正下方的感觉形成反差，给人更诡异的感觉。



下面我们再来看看其他角度的身体光影表现



从侧面看，在底光照射下，胸部到肩头的连线以内都要画出阴影。

在小腹上方可以画上阴影，位置在腹部突出的最高点。

在膝盖上方也要画出一些阴影，要画出渐变的效果。



因为肩胛骨是有厚度的，所以肩胛骨上方可以画出一些阴影。正好与顶光相反。

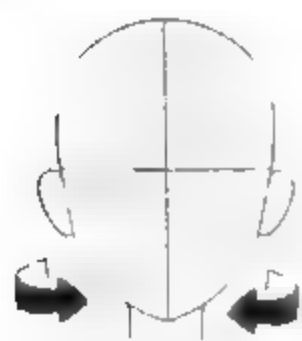
臀部上方的阴影轮廓要根据臀部的结构画出。

小腿上方也要画出阴影，和顶光的效果相反。

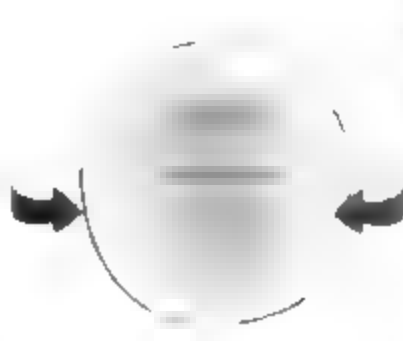
9.2.3 颓废型美少女

颓废型的美少女给人的印象是阴暗模糊的感觉。我们可以用逆光表现，逆光下会有很多的阴影，让人物看上去很没精神。下面我们就来学习下如何利用光影塑造颓废型美少女。

» 头部光影表现



光从后方打过来，面部会形成明显的阴影。



表现颓废少女的时候，要把中间的阴影画得深一些，边缘处要画得浅一些。



光正后方照射过来时只有边缘一圈是亮的。



光斜后方照过来时离光源较近的地方留白较多。



逆光的时候从正面看两边的留白较少



逆光照射下 人物面部基本上全是阴影，在中间要深一些 边缘要浅一些。



从侧面看 从脸颊开始分界。前面可以涂上阴影，后面被光照射会留白。

» 身体光影表现



下面我们再看看其他角度的身体光影表现



9.2.4 温柔型美少女

温柔型的美少女给人温暖的感觉，所以可以用较柔和的光线表现，侧光表现人物可以表现温柔的感觉，下面我们就来学习一下如何运用光影塑造温柔型美少女。

» 头部光影表现



光从旁边打在头上时，脸的一侧会有少量的阴影。

表现温柔美少女的时候，可以用弱光表现。



温柔型美少女头部光影效果



光源较远时，脸的一侧画上少量阴影。



侧光照射下，阴影较多地集中在面部的另一侧，脖子上的阴影较少。



面部和脖子上的阴影都连在一起。

从侧面看，阴影会明显一些，从眉梢位置到颧骨以及下颌骨的连线分界，到后脑勺全是阴影。

身体光影表现

表现温柔女生身体光影的时候，可以将光源设定在身体的一侧，这样看上去比较自然，也比较漂亮，有一种温暖的感觉。



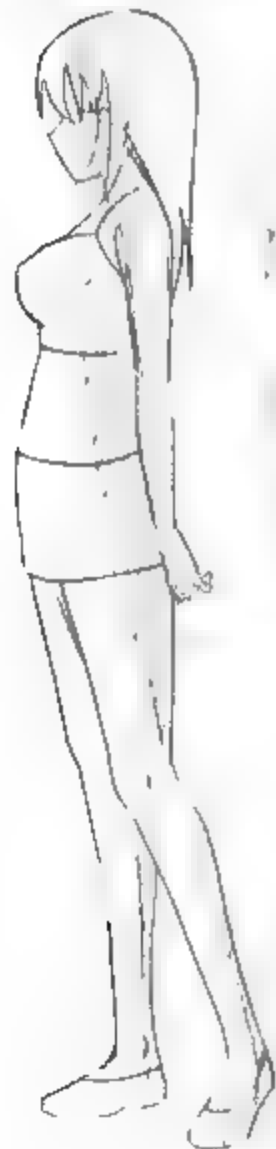
自然

一侧胸部下有阴影，可以表现丰满的感觉。



在另一条腿的另一侧也要画出阴影。

下面我们再看看其他角度的身体光影表现



从侧面看，背光的一面全要画上阴影，所以胸部和肩膀全是阴影。

臀部和腿部要全画上阴影。

小腿和膝盖上也全画上阴影。



从背后看上去，肩胛骨连着手臂的一侧都要画上阴影。

臀部的另一侧连着臀部也要画出阴影。

腿部的另一侧也可以沿着腿部的轮廓画出阴影。

10.2.3 Q版美少女夸张的表情动作

画Q版人物的表情及动作时，可以画得更夸张一些，将面部的表情简化成符号，肢体动作也要更大一些。下面我们就来看看Q版人物几种常见的表情动作的画法。

» 开心



下面我们来看看其他开心动作是如何表现的





1 双手交叉站立的女



2 双拳紧握站立的女



3 低头哭泣的女



4 双手合十跪坐的女



5 单手捂脸站立的女

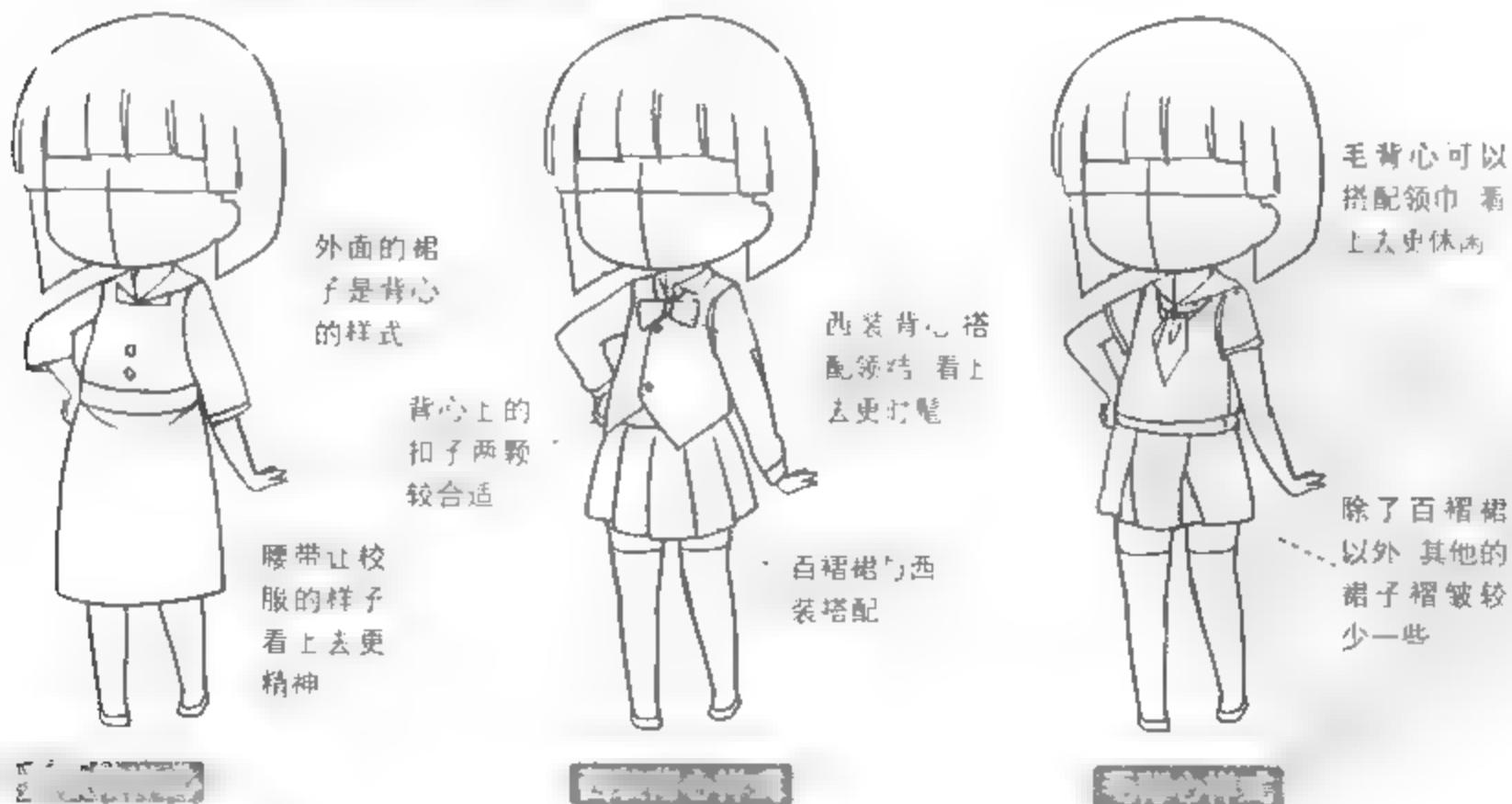
10.3.2 校园服饰的Q版人物

画Q版人物的校园服饰时，要把衣服表得更蓬松可爱一些 裙子的褶皱可以少画一些。

» 春夏季校服



接下来我们再看看其他的春夏季校服样式



» 秋冬季校服

可以将西装扣子解开穿
这样更随意一些。

正常比例人物的
裙子褶皱较多。

Q版人物的裙子
褶皱较少，外形
较蓬松。

带上领带更
中性帅气。

带上领结更
可爱一些。

袜子还可以设计成宽
松的大象袜。

接下来我们再看看其他的不同秋冬季校服的样式

袖子的边过
衣服看上更
精致

10.3.3 职业服饰的Q版人物

在办公大楼里有很多办公室人员，他们并不是都穿着统一的制服，而是选择得体的通勤装。接下来我们来一起学习一下。



» 其他职业服饰的样式



» 日式服饰



和服是能代表日本特色的服饰，画穿和服的Q版人物时，要注意把衣服画得宽松一些。



Q版人物的腰

男阴阳师的衣服更长一些，而且样式更宽松，腰部可以系上腰带加上固定。

腰带正面



腰带围的位置较高，上图是正面的样式。



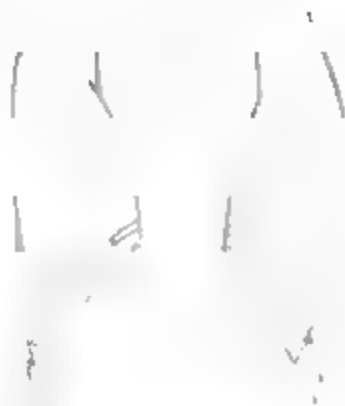
腰带的背面带有一个蝴蝶结的样式，蝴蝶结所占的位置也较大，画的时候要注意把蝴蝶结画成两边下垂的样子。

腰带背面

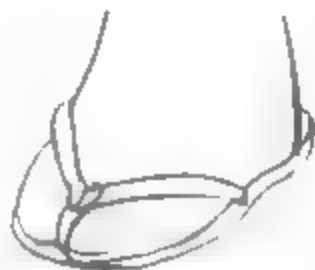


上图是比较简单的日式服饰，但并不是和服，比较贫穷或者小孩子就是这样穿的。

阴阳师帽子



女阴阳师可以将衣服设计成高腰的样式，里面可以搭配衫底的衣服，也可以直接穿。



鞋子的样式是像上图这样的卡脚式的草鞋或者木屐。

阴阳师是日本平安时代穿的服饰，不像和服是连身裙的样式，阴阳师的衣服上下是分开的，头上还戴着高高的帽子。



1



2



3



4 校园服饰的Q版美少女



5 幻服饰的Q版美少女

11.1

俏皮的功夫女孩

俏皮的功夫女孩，可以设计成中国功夫的女生，身材也可以设计得娇小一些，表现出灵活的样子。

1. 设计人物造型

下图的女生穿着一件中式旗袍，她的发型很中式，手上还拿着长棍，这种简单又朴实的武器给人随意的感觉。



11.2.2 人物的表情设计

严肃的女生表情会显得严肃一些，不会有太夸张的感觉，喜怒哀乐差别也不明显。



眉毛的倾斜度表现得大一些

表现生气的表情时，只要将眉毛向上挑起，就可以了，嘴也不会张开，表现出不满即可。



用密集的斜线表现较好

失落的时候 头低着向下看，双眼变得无神，好像心已经空了的样子。



瞳孔虽然缩小，但明显一些

惊讶时，眼睛的瞳孔缩小，但五官的变化不大。



双眼要比平

疼痛的时候 会紧皱着眉头 眼睛上还可以画上泪水，表现哭泣的样子。

Q版的表情表现



不用画上色调



用密集的横线表现



不用画上色调

11.2.3 成稿欣赏

女生坐在窗前，手上拿着袖子的袖章，表现了她忙碌了一天正在休息的样子。风把窗帘吹开，头发也随着飘动了起来。光线自然地打在女生的身上和地面上，整张图体现出了种安静的氛围。



11.3

文静文学少女

文静的文学少女给人的感觉应该是温柔的感觉，可以设计成学生的形象，设计的时候可以加入书的元素表现文艺的气质哦！

11.3.1 人物的造型

下图的女生穿着一件较宽松的水手服，头发绑着松松的麻花辫，并带上眼镜给人文静的感觉。设计人物动作的时候，也可以把动作画设计得文雅一些。



身高设计成6头身左右，身材清瘦，五官也较清秀。

从背后看上去，头两是自然分开的样子，辫子编得很松。

身高设计成6头身左右，身材清瘦，五官也较清秀。

展现人物的文学气质，可以用厚书表现。

人物面部的下巴较尖，五官要画得清秀一些。从侧面看，鼻子不用画得太挺了，要自然一些。

11.3.2 人物的表情设计

文静的女生也会显得比较羞涩 表情不用画得太夸张。笑的时候，要表现得很爽朗，哭泣的时候不用太夸张。



表现伤心的表情时，把眼睛画成半睁开的样子，在鼻子上方可以加一些红晕。



害羞的时候可以
把眉头画成八字
眉，也可以加入
红晕表现。



生气的时候 把
眉头紧皱，嘴角
也画成向下撇的
样子。



开心的时候 嘴
微微地张开就可
以表现出爽朗的
笑容了。

Q版表情的表现

双眼变成了星
星的样子 表
示兴奋



眼泪用竖线
表现



用漩涡表现眩
晕的感觉



17.3.3 效果欣赏

女生坐在教室的一侧，正在阅读手上的书。光线自然地打在女孩的身上，通过外面虚化的外景，可以突出自然朦胧的光线。用铅笔仔细地涂出黑发的发丝，并留出高光，这样可以体现出黑色的质感。裙子上还可以留白，表现百褶裙的质感。



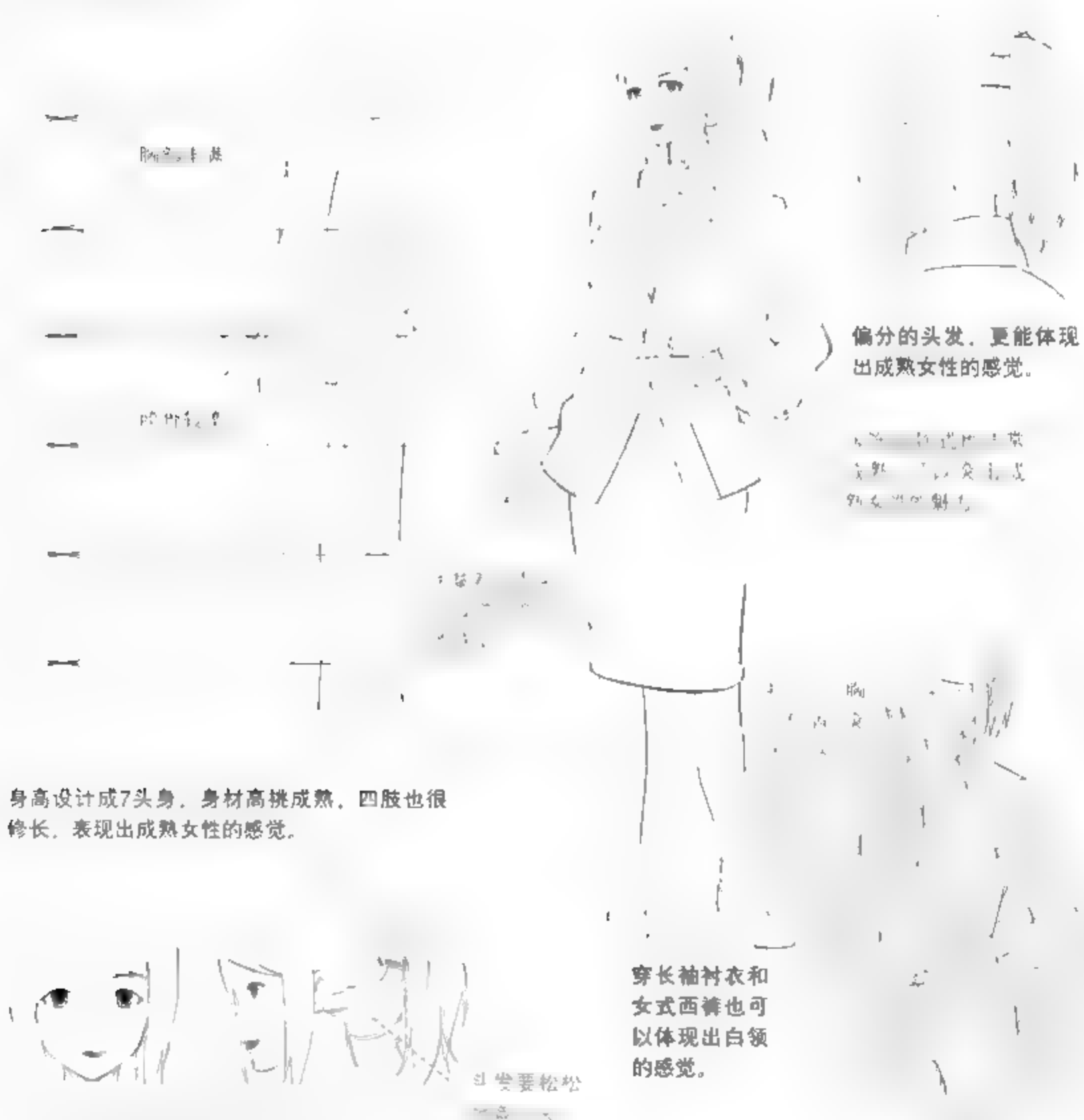
11.4

成熟的御姐

御姐的形象可以设计得成熟一些，服饰也要画得成熟一些。

11.4.1 人物的造型

下图的女性穿着一件时髦的西服，头发松松地固定在后脑勺，身材已发育成熟，所以胸部较丰满，髋部也显得较宽。



身高设计成7头身，身材高挑成熟，四肢也很修长，表现出成熟女性的感觉。

偏分的头发，更能体现出成熟女性的感觉。

身高设计成7头身，身材高挑成熟，四肢也很修长，表现出成熟女性的感觉。

穿长袖衬衣和女式西裤也可以体现出白领的感觉。

头发要松松

人物是鹅蛋脸型，眼睛细长。表现嘴的时候，可以给下唇涂上黑色，表现涂口红的样子。

11.4.2 人物的表情设计

成熟干练的女性表情可以设计得丰富一些，表情之间的差别也可以大一些，可以既有较温柔的一面，也有较强硬的一面。



泪水呈水滴的样子流下来

表现伤心的表情时，可以在眼角画出流下的眼泪，嘴微微地张着。



嘴不用张得太大，表现稳重的一面

惊讶的时候，嘴要张开得大一些，惊讶地看着对方，眉可以画成向上挑的样子。



嘴角上扬，线条表现愤怒

愤怒的表情可以画得夸张一些，嘴张得很大，眼珠缩小。



嘴角上扬在唇上

表现尴尬的表情时，可以把眉毛画成八字眉，嘴角也可以抽搐着，脸上还挂着冷汗。

Q版表情的表现



嘴角上扬，变成锯齿



多画几处地方，呈口水



双眼要画成正圆的形状

11.4.3 成稿欣赏

成熟的御姐正指着墙上的PPT，做年底报表和公司业绩的分析，她的样子非常自信。右手拿着指示棒，左手拿着文件。因为是室内的光线，所以阴影不会太多。画出西服和裙子的质感，地面上的反光可以用竖线画出。



02.4

多种多样的发型表现

发型是除五官外最能表现人物外貌的部分，设计和表现一个好的易辨识的发型能提高人物的醒目度。本节我们将学习头发的绘制技巧。

技术要点

头发的表现方法

在漫画中头发有多种表现方法，其中使用线条疏密排列和块状表现是最为常见的。

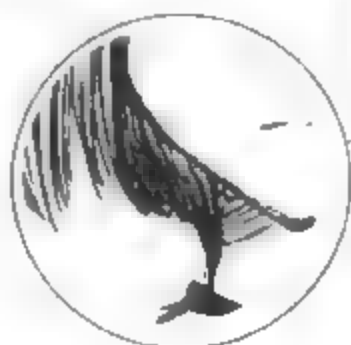
线条疏密排列

线条疏密排列



这种方法表现细腻，发丝感强，适合散发的情况。

线条疏密排列是使用线条顺头型从上至下地排列，形成固定发型的方法。



可以使用线条的密排表现出头发的层次。

块状表现

块状表现



块状表现是将一组发丝看成一片或一块去总体表现的方法。

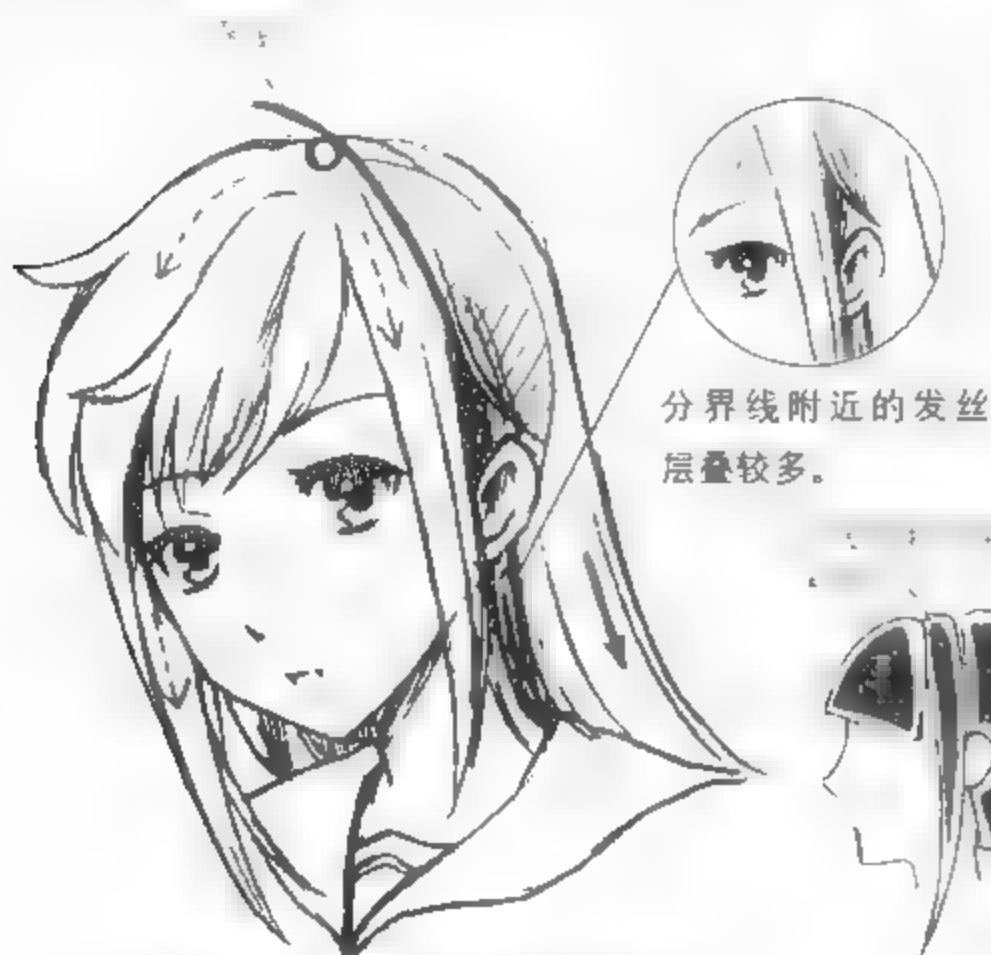


这种方法强调分区表现发型，在塑造固定发型上有较大的优势。



2.4.1 不同区域头发的绘制方法

如果给头发分区，我们可以将其分为前发区和后发区。下面我们主要使用块状表现法来看看不同部位的头发的绘制方法。

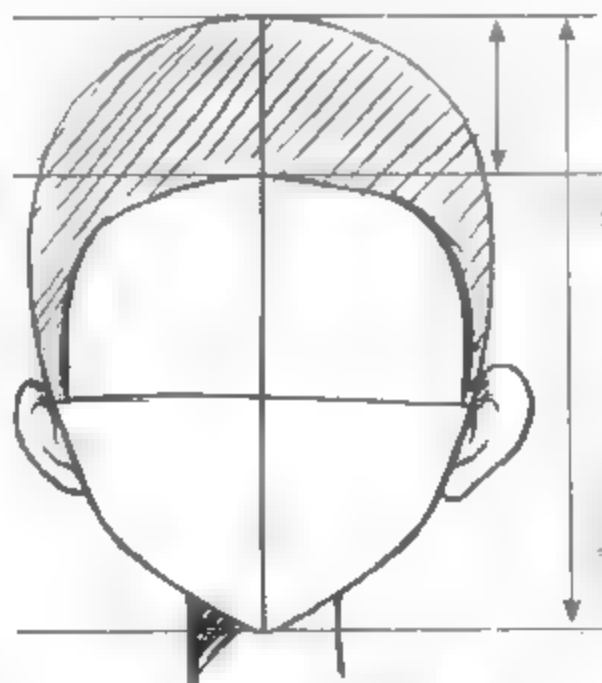


头发由耳朵上方的分界线分为前发和后发。

下面看看绘制前发要注意的问题。



发际线是额头上生长头发的分界线。



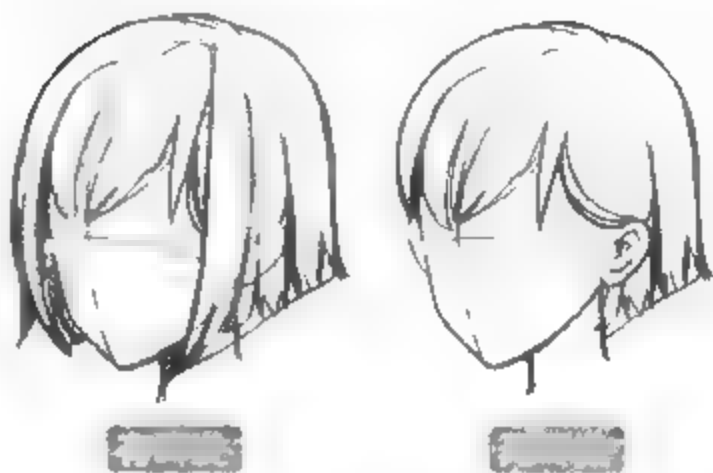
图例中后发的型



绘制刘海时要注意发际线不能低于刘海发块交叉线。



不一定每个人物都有耳发。



下面看看绘制后发要注意的问题。

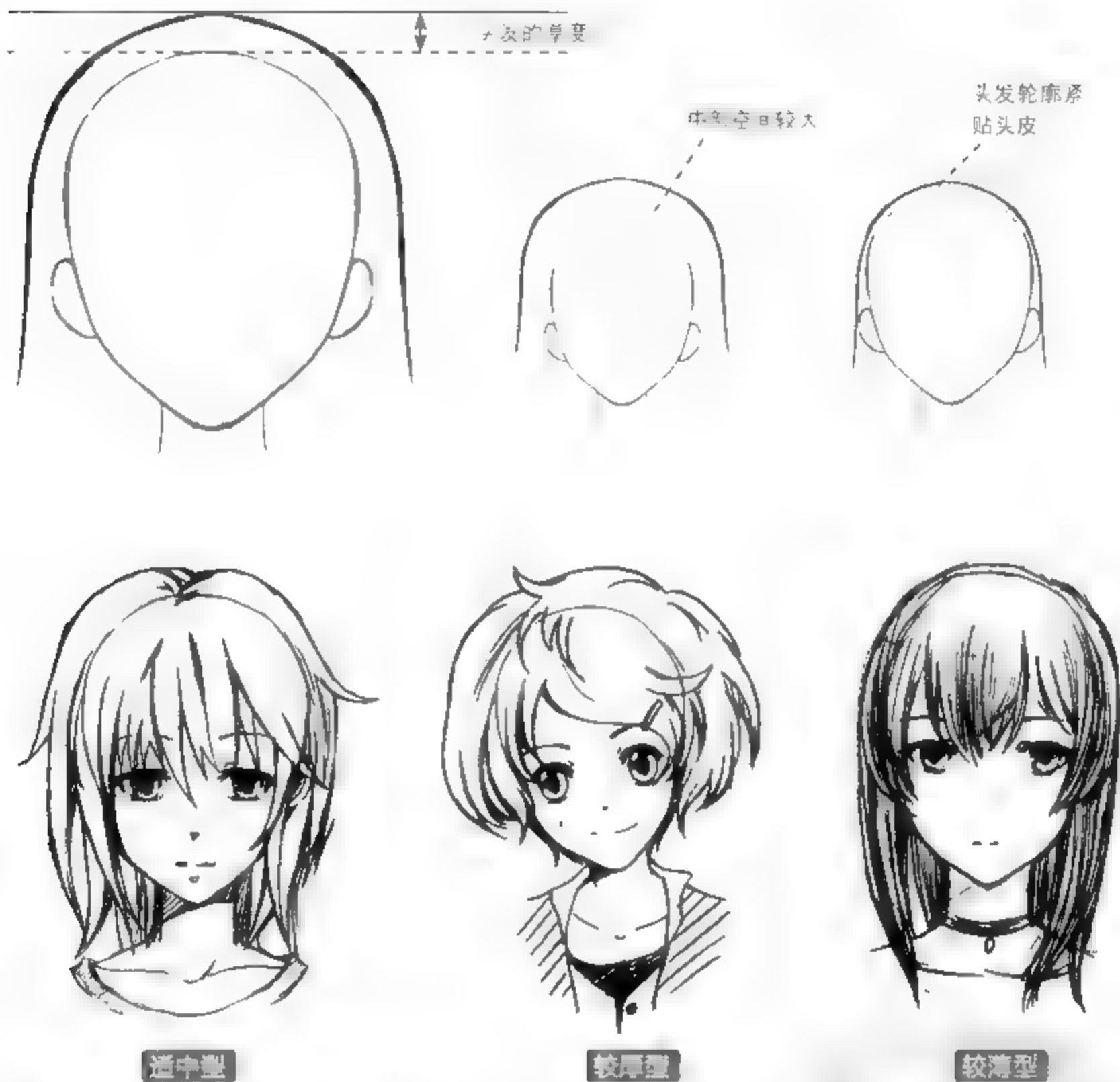
后头顶的轮廓



披散的后发要表现出头部的轮廓，不应过高或太平。后发的表现主要注意型的塑造。比如披下来的头发和扎起来的头发如何绘制，在后面的学习中我们将具体讲解。

2.4.2 头发的厚薄

头发的质感决定了其厚度的表现。头发的厚度分为较厚、适中和较薄二种情况，它们与发量和造型都有一定关系。



幼年的发量多显得更可爱

在刻画幼年角色，特别是女孩角色时，适当增加发量有利于表现出人物可爱的感觉。



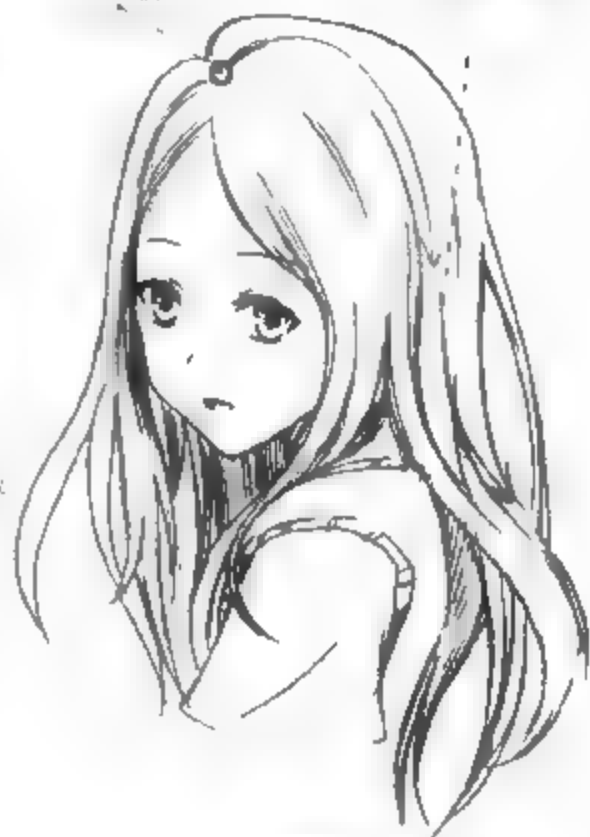
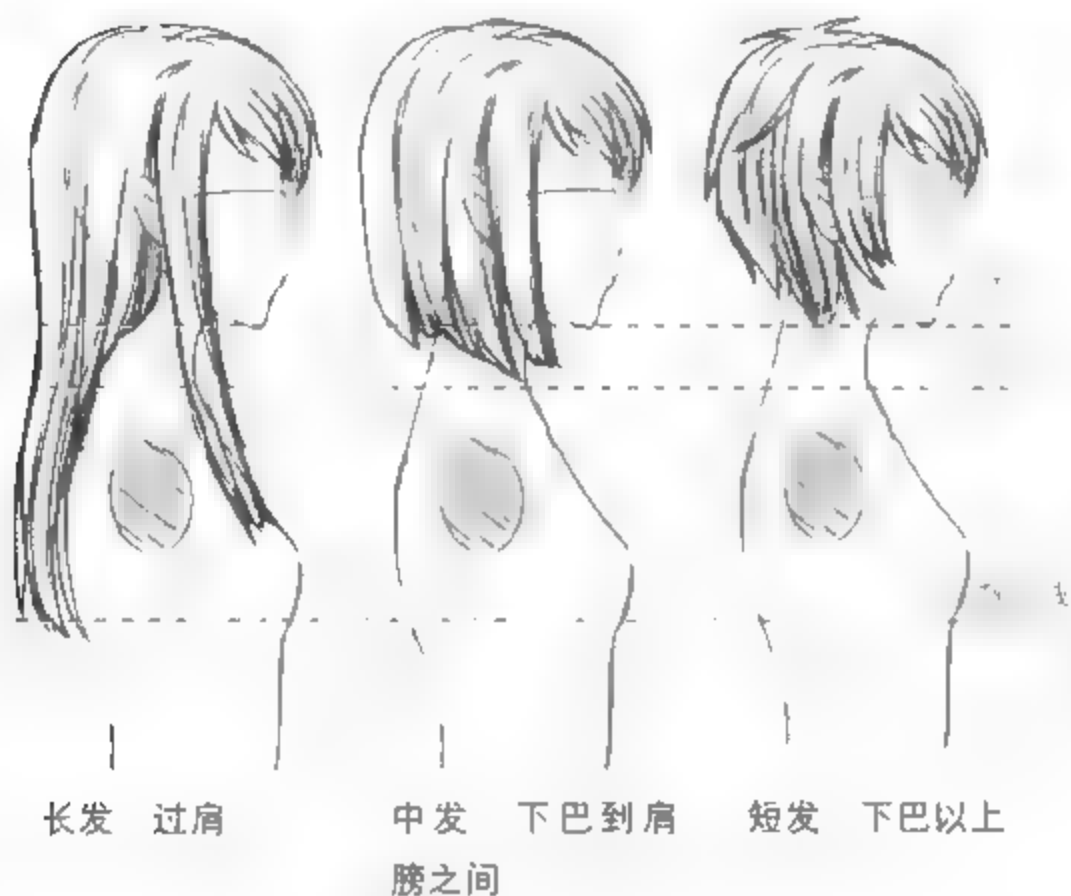
发量少



发量多

2.4.3 头发的长度

头发的长度是发型重要的标准 不同长度的头发给人很大的视觉差异。



长发的绘制

漫画中对头发长度的夸张表现



漫画中常常夸大表现人物头发的长度来突出人物的神秘和飘逸感。



长发的背面

2.4.4 头发的质感

发质在这里主要指头发是直还是卷，绘制头发时要注意头发的卷曲度对发型的影响。



直发



大波浪



螺旋卷



自然的直发
在发梢处有
一定的卷曲。



大波浪卷发
起伏均匀，
凹凸自然。



螺旋卷发的
人造感最
强，每个发
卷都由粗到
细地呈螺旋
状弯曲。

下面看看螺旋卷的绘制流程。



① 画出螺旋卷的扇形轮廓并加入发卷分区。



② 在结构图中画出一个发卷，注意面的分割。



③ 在发卷中添加发丝走向，里面的发丝相对较密集。



④ 去除辅助线，整理线条，表现部分色调，完成。

2.4.5 头发的颜色

漫画中的发色多种多样 在黑白漫画中，常见的是黑发和金发的表现。



没有发色表现的头发。



黑发的表现



自然光在额头形成环状高光带。

下面看看螺旋卷的绘制流程。



这种斜线平涂让头发显得刻板无光泽。



先标出高光带的位置，然后按照头发生长的方向一笔一笔地画排线。



高光带下方的排线往上画，上方的排线往下画。



金发用小排线表现出阴影，用留白表现光泽，从而刻画出发色效果。

金发的表现



在刻画介于金黑两色之间的发色时，可以加密排线组，使发色加深。

红发/褐发的表现

2.4.6 头发的动态

头发有各种动态表现，其中风力、重力是使头发产生动态的比較重要的两种外力。

» 风力



静止的头发



正面被风吹起的头发

来自不同方向的风有不同的效果。正面吹来的风，头发走向朝后，并向四周散开。



从侧面来的风，头发整体向风向的对面飘动。

» 神秘力



在许多玄幻漫画中，头发在无任何外力的作用下突然飘动起来，视做神秘力。

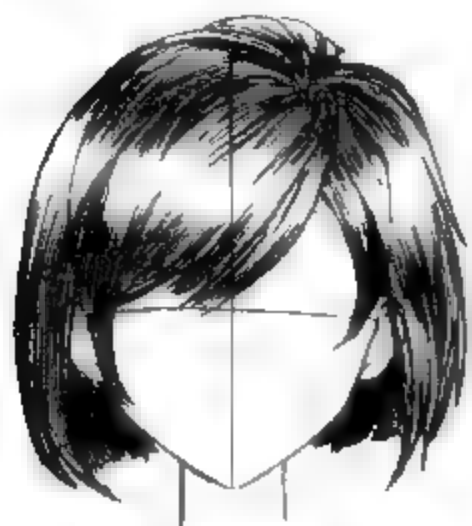
» 重力

在重力作用下，不管头部如何偏斜，头发都垂直向下。



在没有风力的情况下，重力是影响头发走向的又一重要作用力。

» 女性



齐耳短发



中长卷发



复古长发

下面重点看看扎起来的头发怎么画。



单马尾发型

扎起来时，发丝集中到捆扎处



背面发丝走向示意图



发丝走向

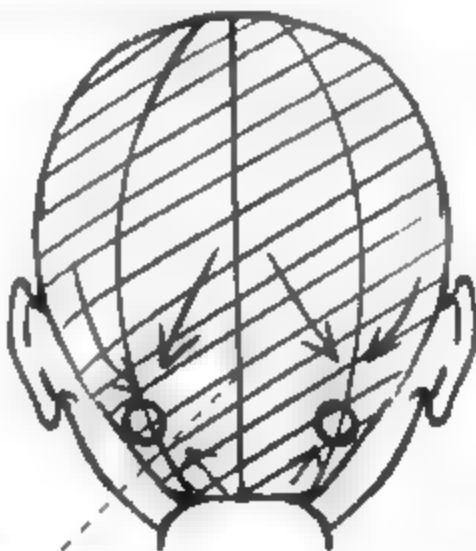


背侧面发丝走向示意图

半侧面时发丝走向呈球面透视，汇聚到捆扎点。



双马尾发型



两个捆扎点以中线对称

捆扎点的位置主要集中在脑后，很少有在前发区的。



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦

特训练习

绘制卷发美少女

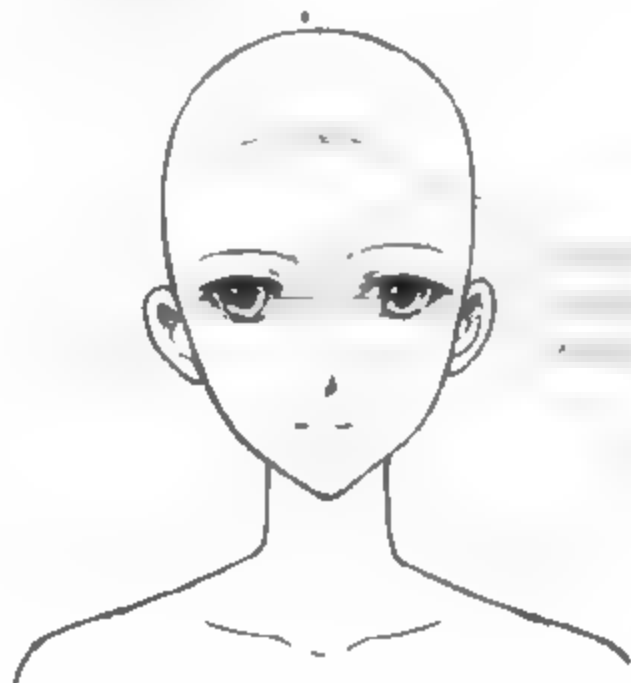
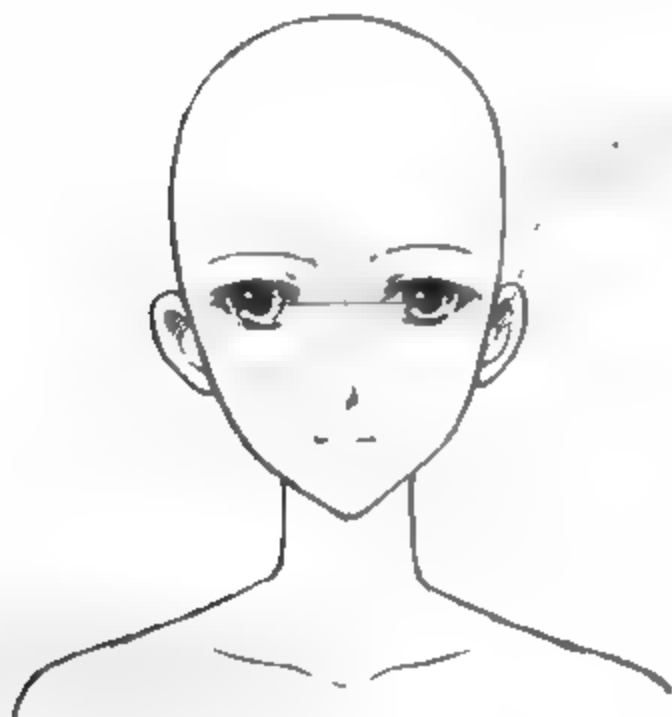


此处设定为
鹅蛋脸形的
美少女。



① 画出人物的脸部结构图 画出十字线并加上颈肩部分的表現。

② 画出眼睛等五官的轮廓 注意五官的画法。



③ 刻画出人物五官的细节，添加锁骨。人物轮廓图就绘制完成了。

④ 确定人物发际线和发旋的位置。



⑤ 从发旋处开始绘制前发的造型 这里画出轮廓就可以了。所有前发的球面延长线都要交于发旋。



⑥ 加入大波浪形的后发造型 注意两侧的蓬松度要均等。



⑦ 添加发丝细节，在耳朵前后发分界处和颈后多加些线条表现层次。



⑧ 调整线条，加入阴影表现 具有立体感的大波浪长卷发美少女就绘制完成了。

特训练习

绘制俯视的人物头部

肩膀呈远小近大、远窄近宽的
透视关系

① 画出人物头部俯视立体图，注意脖子的透视比例和肩膀的斜侧面透视关系。

② 在头部俯视立体图中画出人体头部俯视结构图，注意十字线的变化。

头部的位置

③ 在人体头部结构图中添加人物面部五官，注意五官的透视原理。

④ 从头顶开始画出发型轮廓。注意俯视下发际线靠下，刘海偏长。人物俯视头部草图基本完成。



⑤ 从脸部开始刻画细节，这时可以加上颈部的锁骨线，注意其透视关系。



⑥ 接着刻画头发的细节，注意头发的发丝走向。



⑦ 进一步刻画细节，增加发丝的层次感。并画出一部分阴影使画面更有立体感。



⑧ 清除结构图，调整线条，刻画人物的瞳孔，俯视人物的头部绘制完成。

04.1

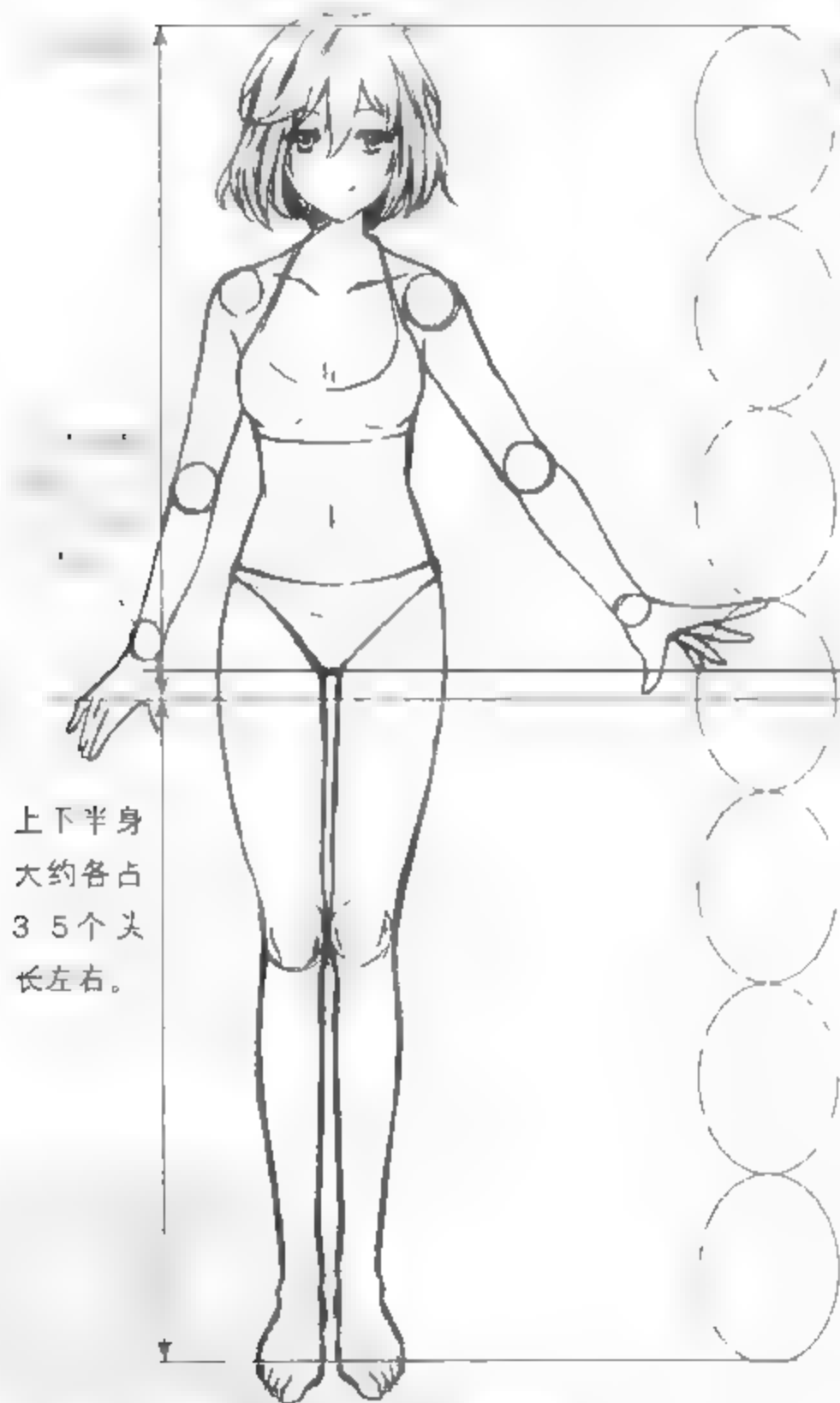
人物的基本头身比

漫画中的人物从2头身到8头身，不同比例的人物在风格上有各种变形。本节我们将从正常头身（5~8头身，到Q版头身（2~4头身）为大家逐一介绍其画法。

技术专栏

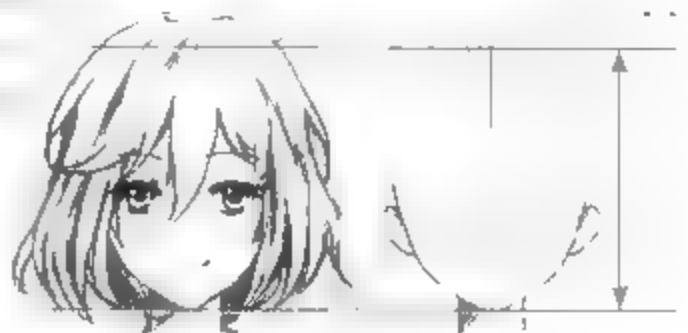
头身比的概念

人物的头身比是指身长和头部长度的比值，比值越小，身高越矮；比值越大，身高越高。



上下半身
大约各占
3.5个头
长左右。

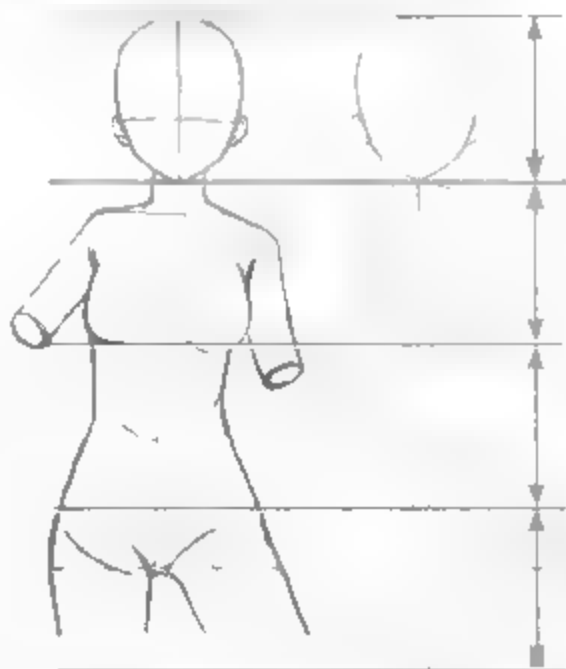
以7头身为例，全身和头长的长度之比为7:1，简称7头身。



也可以说是以头骨
的长度为基准。



脚底则以足弓的
位置为准。



7头身人物的标准半身长度大概是3.5个头长，但存在个体差异，范围大致是3~3.5个头长之间。

7头身人物

7头身是漫画中最为常见的头身比例。在绘制成年、青年角色时可以通用。



7头身人物四肢修长、身材匀称。

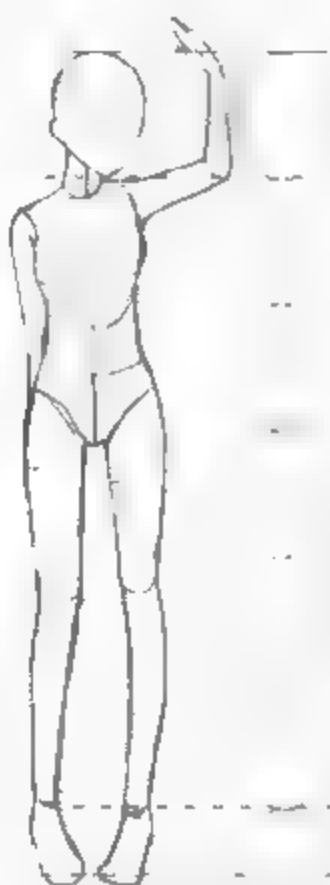
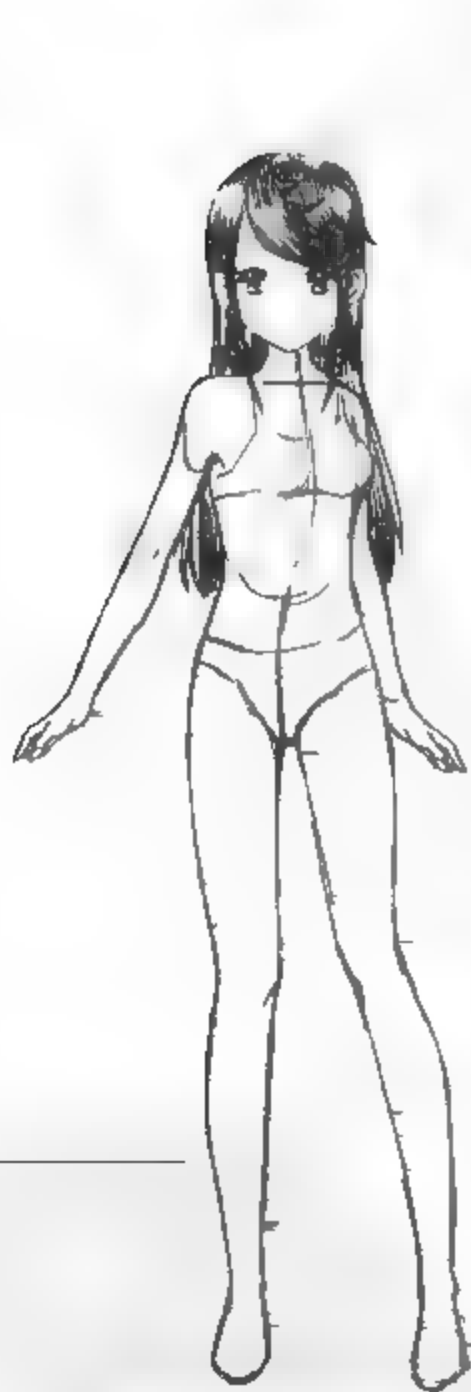
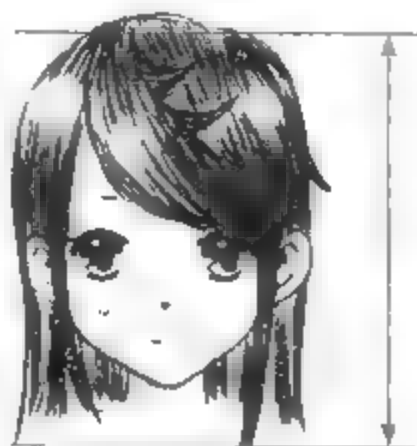
头身比例示意图

4.2.2 6.5头身的邻家女孩

绘制6.5头身的少女时 注意身体要画得娇小 符合人物的年龄，并且性征明显。



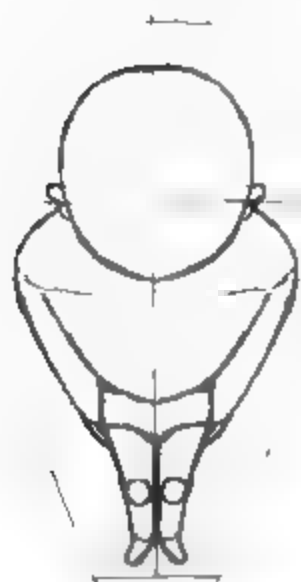
仰视的头部不利于测量头长，要转化为平视角度去测量。



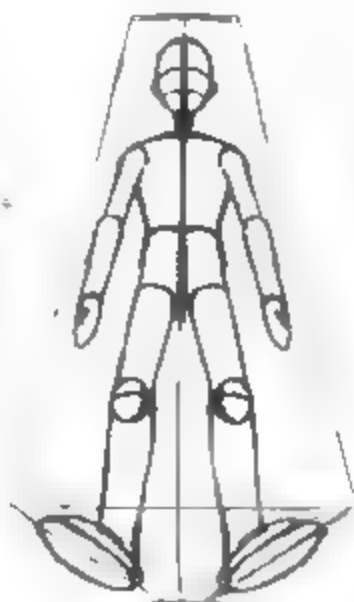
身材匀称娇小，手臂和腿部纤细，符合女孩子的特征。



下面再来看看人体的仰视和俯视。



俯视示意图



仰视示意图



俯视下的人体



人体在俯视角度下，头部显得较大，身长压缩，越往下越小，并可见肩膀平面。

仰视的人体，腿部长且粗大，躯干压缩，可见脚底。



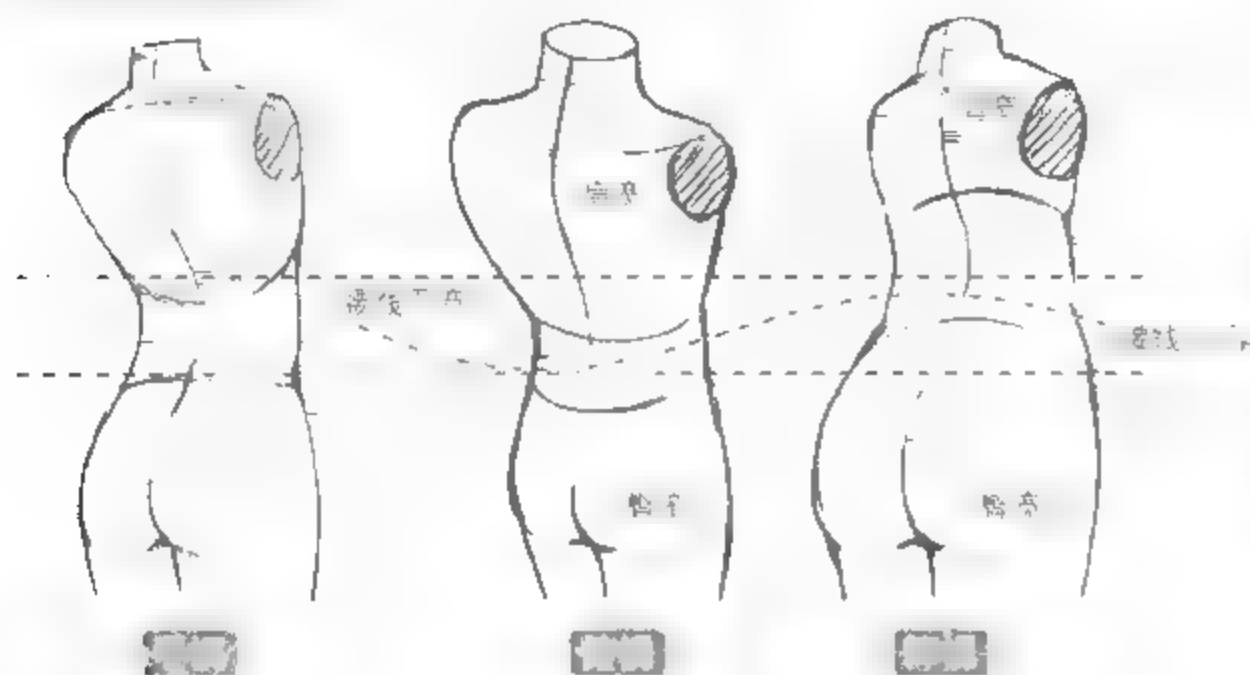
仰视下的人体



5.5.2 躯干和四肢的透视表现

上一节简单介绍了整个人体的仰视和俯视表现，本节我们分析局部的躯干和四肢有怎样的透视变化。

» 躯干的透视变形



人体垂直地面的视点效果，被称为顶视。此时只见头顶和肩膀平面。



仰视下，臀部变大，大腿与臀部的结合面也变得硕大。

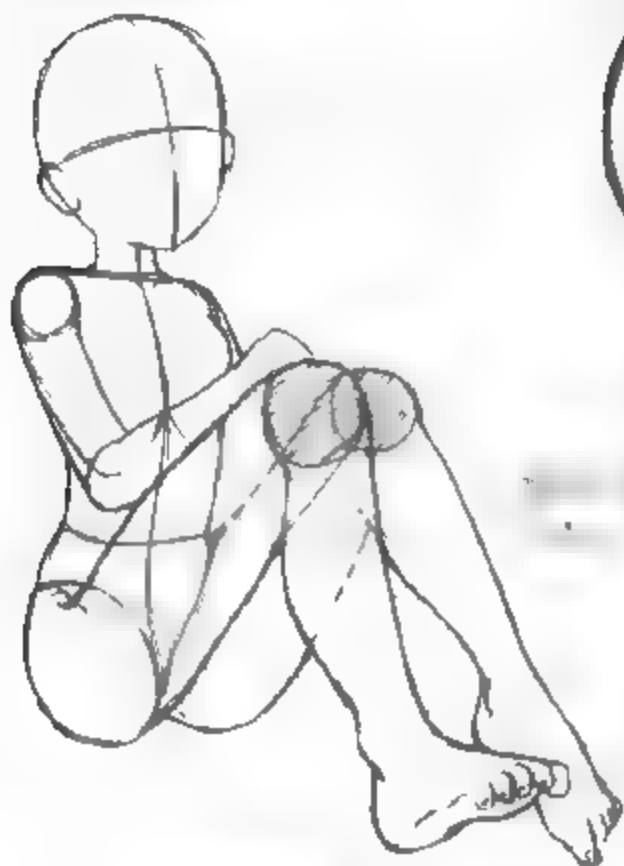
仰视实例



俯视下，肩膀平面变宽，臀部紧收。

俯视实例

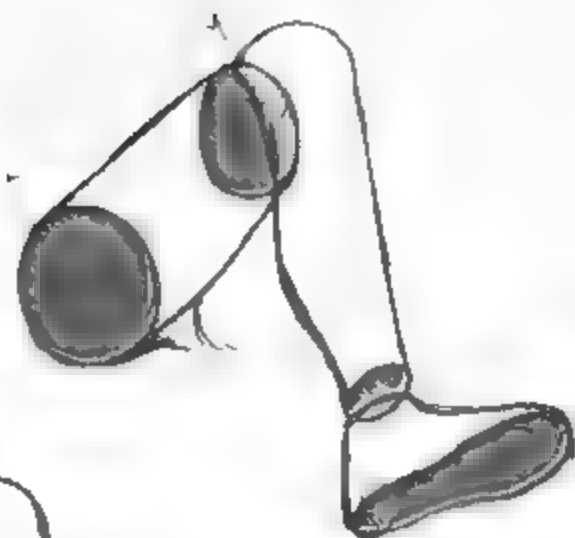
» 四肢的透视变形



结构图



图的透视



大腿前伸，因为透视，
大腿看上去比小腿短。

当前臂向前伸出
时，前臂也会产
生不同程度的透
视变形。



正侧面前臂和上臂长
度一致。



半侧面时，伸出的前
臂产生透视变短。



俯视下伸直的手
臂，会有上
臂长于前臂的
感觉。



前臂透视变短的
情况在绘制时非
常常见。



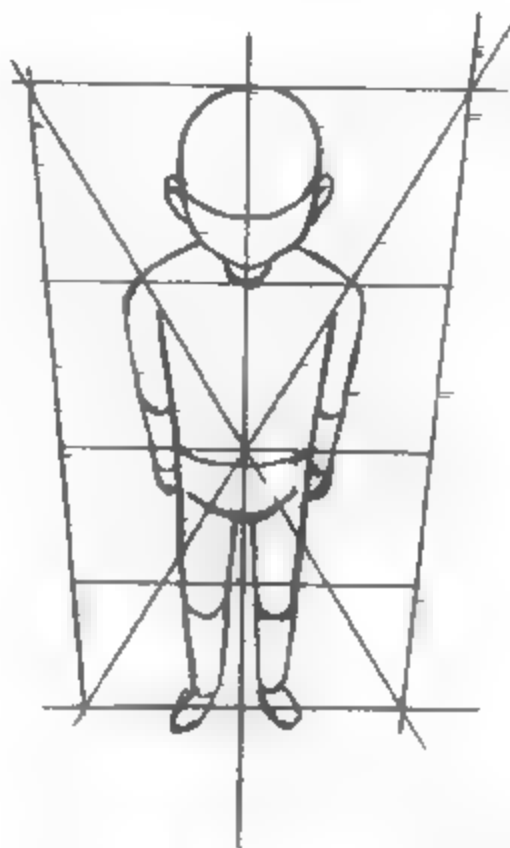
结构图



躯干和大腿横部的透视



①



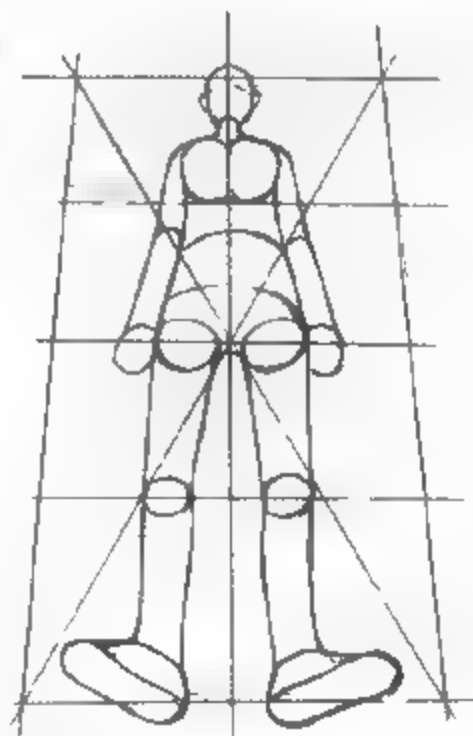
②



④



③



⑤

特训练习

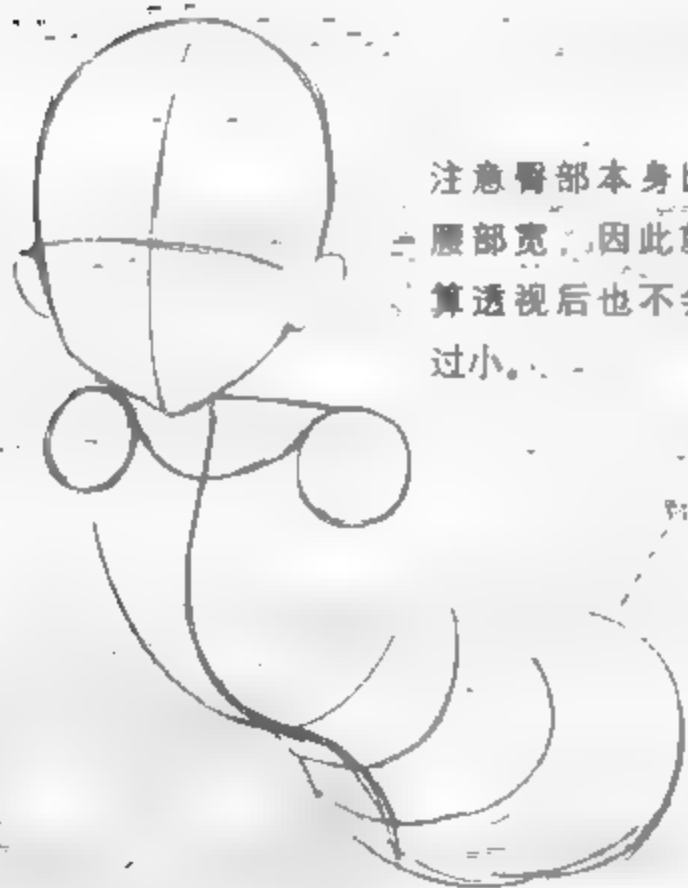
人物四肢透视的绘制方法



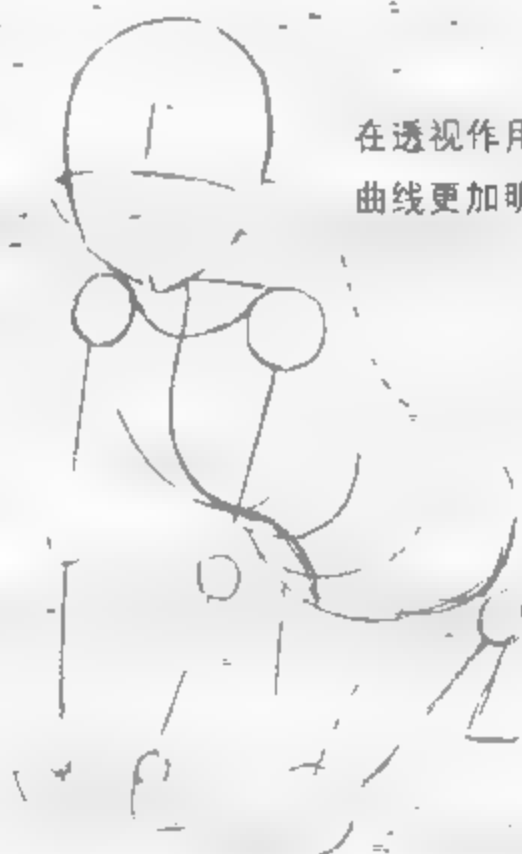
- ① 画出头部结构 并简单表现出肩膀的耸肩动态。加入脊柱的透视线。



- ② 在步骤1的基础上使用打圈的方法画出胸部、腰部的立体结构，注意透视角度。



注意臀部本身比腰部宽，因此就算透视后也不会过小。



在透视作用下腰部曲线更加明显。

- ③ 加入臀部的结构 这里有着俯视角度的躯干结构绘制完成。

- ④ 在躯干上添加带有透视效果的四肢动态线。

接下来我们看看步行动作各个侧面的画法以及漫画中如何表现步行的动作张力。



正面



动作示意图

身体轻微地向右倾斜。



半侧面



背侧面

漫画中步行动作张力的表现

漫画中的动态并非中规中矩，对动作进行适当的夸张，增强动态张力，是漫画具有吸引力的一大技巧。



大胆运用较为明显的箱体透视，增强人物的立体感和行进感。



6.1.5 跳跃

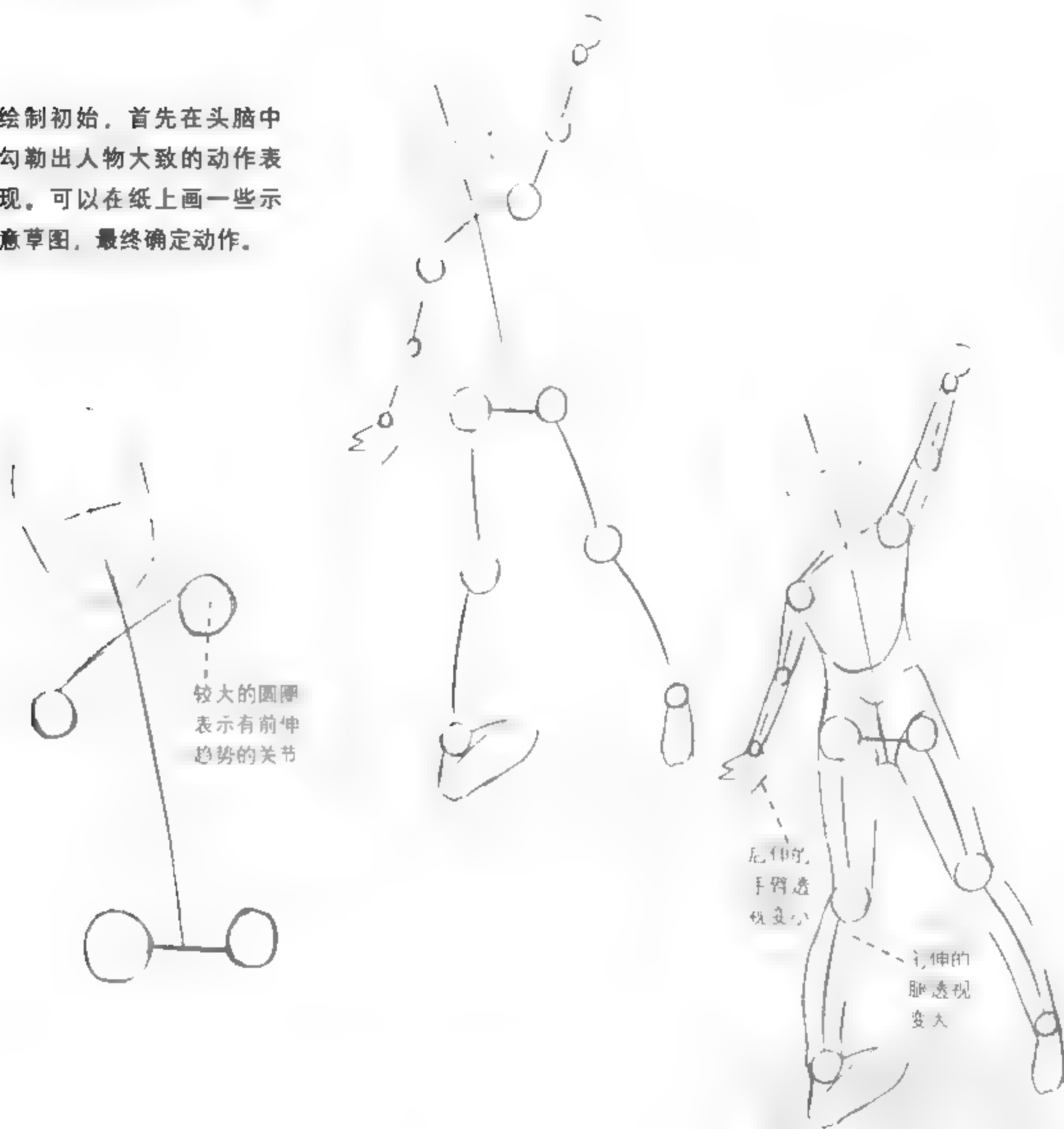
如果没有环境因素和服装动态，跳起的动作表现不太明显，有时更像是跪着或者跑动。但是在身体重心和头发的飘动上还是有一定差异的。



特训练习

绘制跳跃中的人物

绘制初始，首先在头脑中勾勒出人物大致的动作表现。可以在纸上画一些示意草图，最终确定动作。



① 画出人体躯干上肩关节和髋关节的位置。注意这里可以将透视感表现出来。

② 画出包括人物四肢动作的动态“铁丝人”，这里可以顺便表现出脚的透视。

③ 在铁丝人上添加人体轮廓，注意肢体透视的表现。人体动态结构图就完成了。



④ 在人体动态结构图上为人物添加造型，这里我们刻画一个高兴得跳起来的女学生形象。



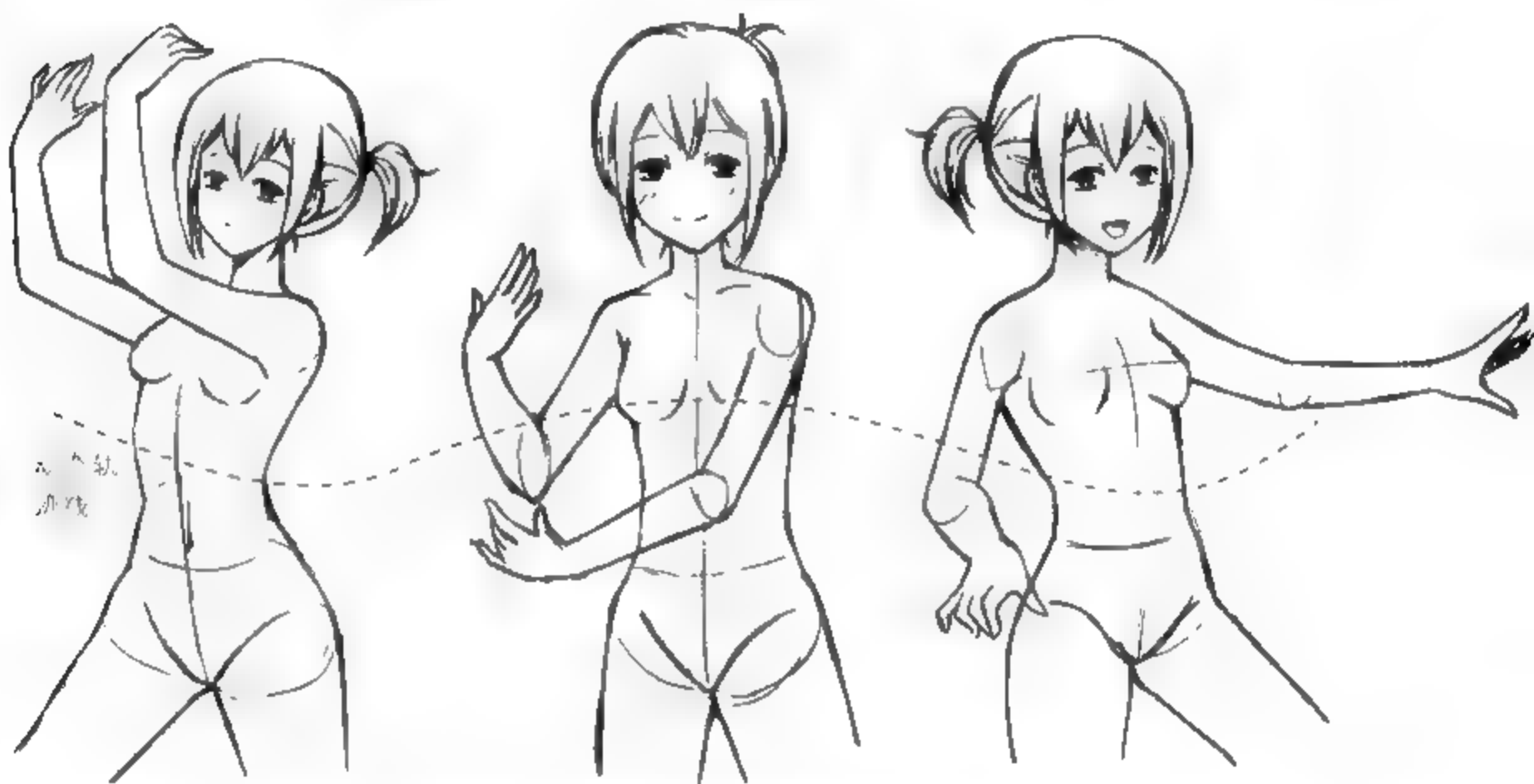
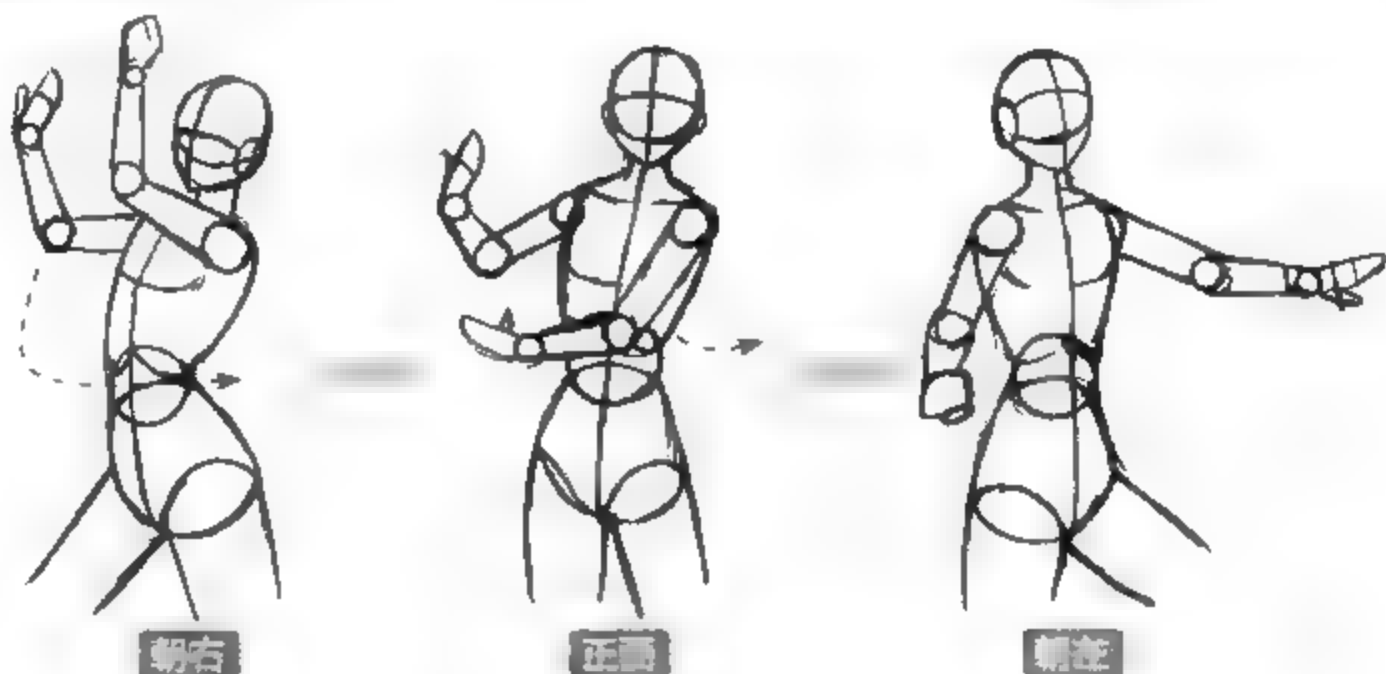
⑤ 对人物的造型进行细致刻画，包括发丝细节的刻画、服装的褶皱表现以及表情的细化。



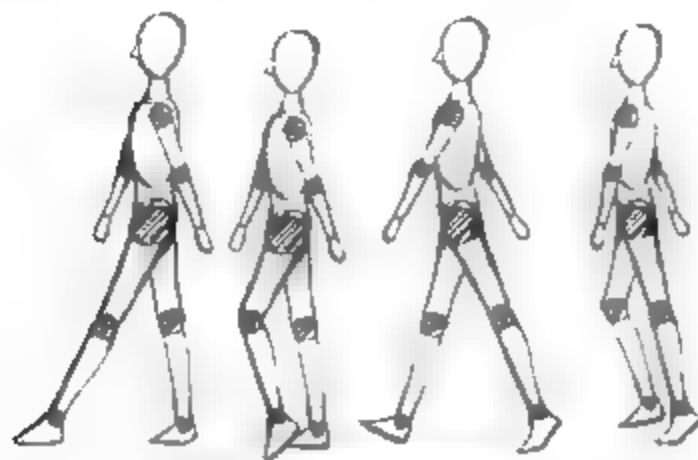
⑥ 进一步为衬衣下摆、裙底以及鞋底画出阴影，表现出人物跳起时的仰视感。

所有的运动动作都有轨迹，以表现出动作的连贯性。下面用一组自由运动来看看动作的轨迹。

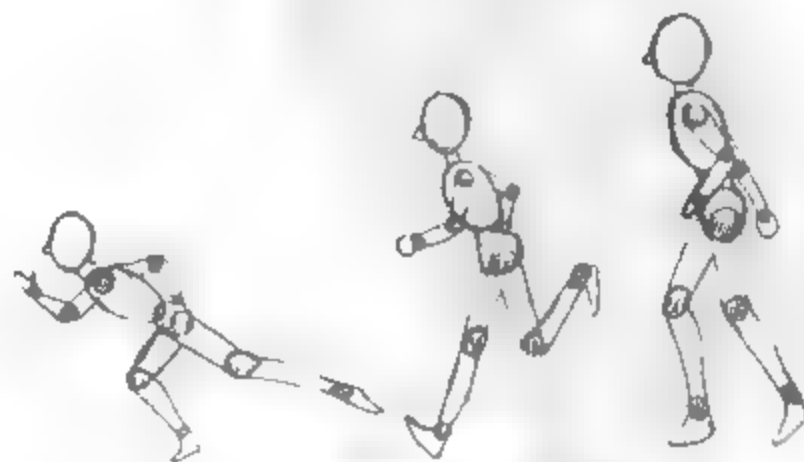
仔细观察身体的转动和手臂的运动趋势。



动作是连贯自然的，但是我们不能将所有的动作瞬间加以表现，只能绘制典型的动作瞬间（动画中所谓的动态帧）。



步行的运动轨迹

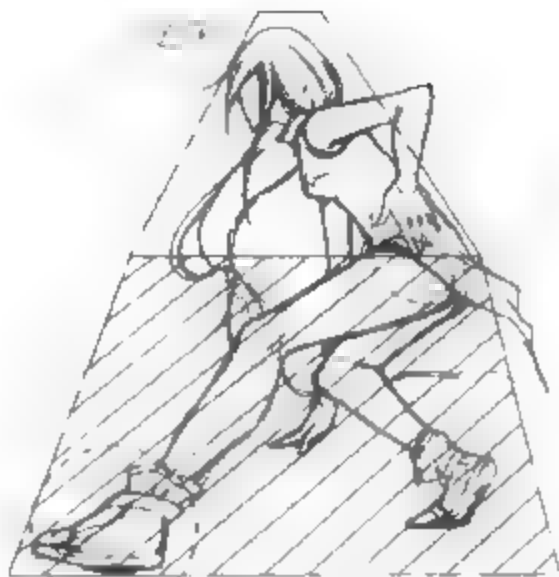


跑步的运动轨迹

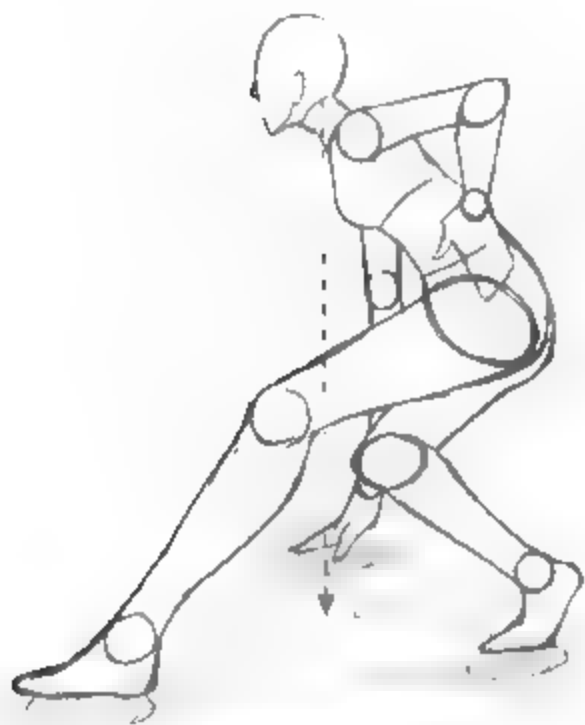
6.2.1 格斗

下面我们以几种特殊动态看看怎样准确表现这类运动的幅度和瞬间。

格斗动作非常丰富，这里无法一一列举。绘制时主要注意身体的动态张力和透视感。



整个动态有较大的纵深感，头部到大腿的进深表现出动作往前的趋势。



动作示意图

身体的重心落在A、B、C三个支撑点形成的三角形区域中。

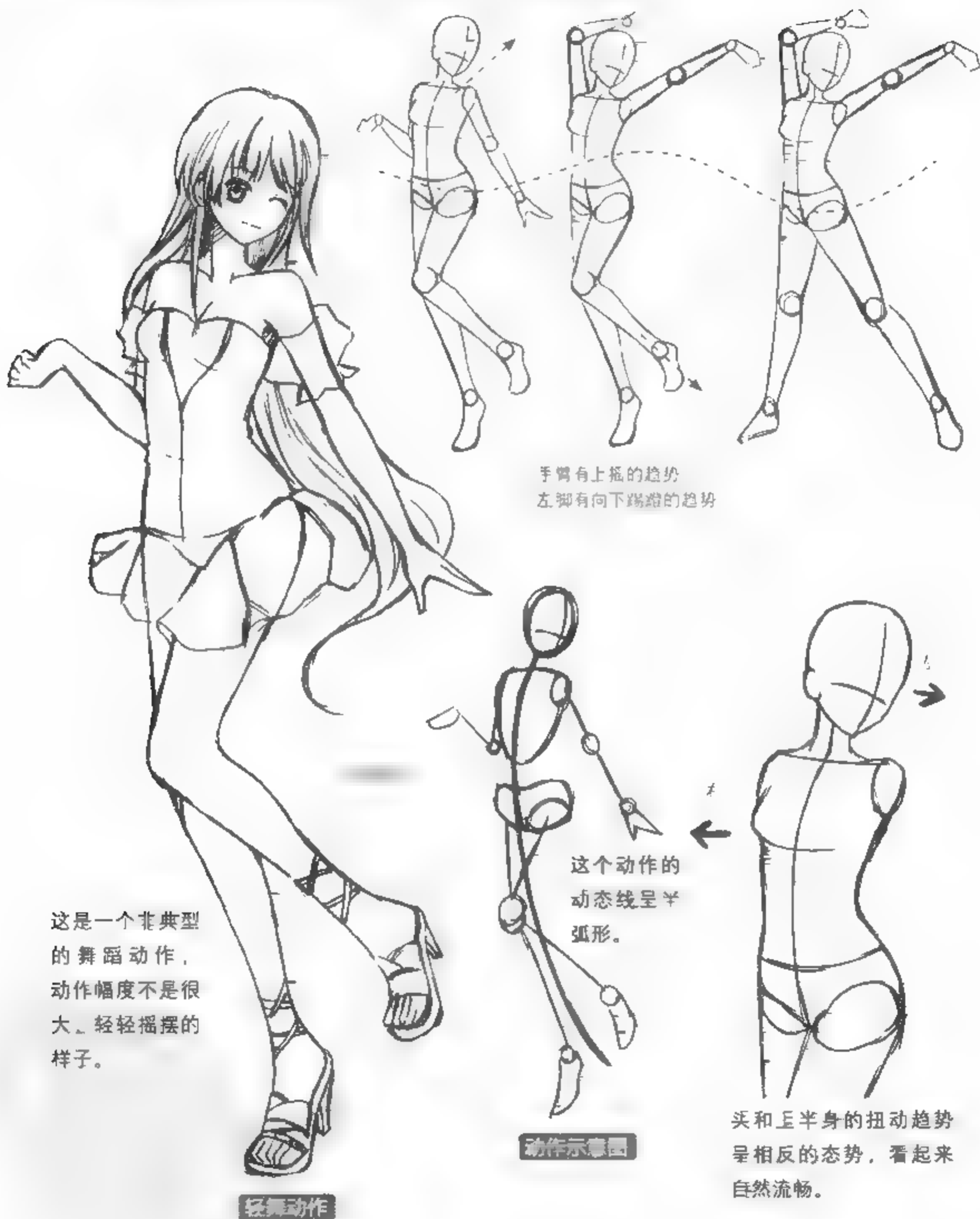
头发和服装的飘动使迎战动作更加有动态感。



准备迎战的动作

6.2.2 舞蹈

舞蹈动作要注意体现四肢的协调，并在脑中形成运动轨迹的概念。



6.2.4 坠落

坠落与漂浮都是人体在半空中产生的动态，不同的是，坠落是地球引力的作用，而漂浮需要摆脱地球引力。由于人体重量集中在躯干，因此坠落的瞬间，身体是朝下的。





1



2



3

拔

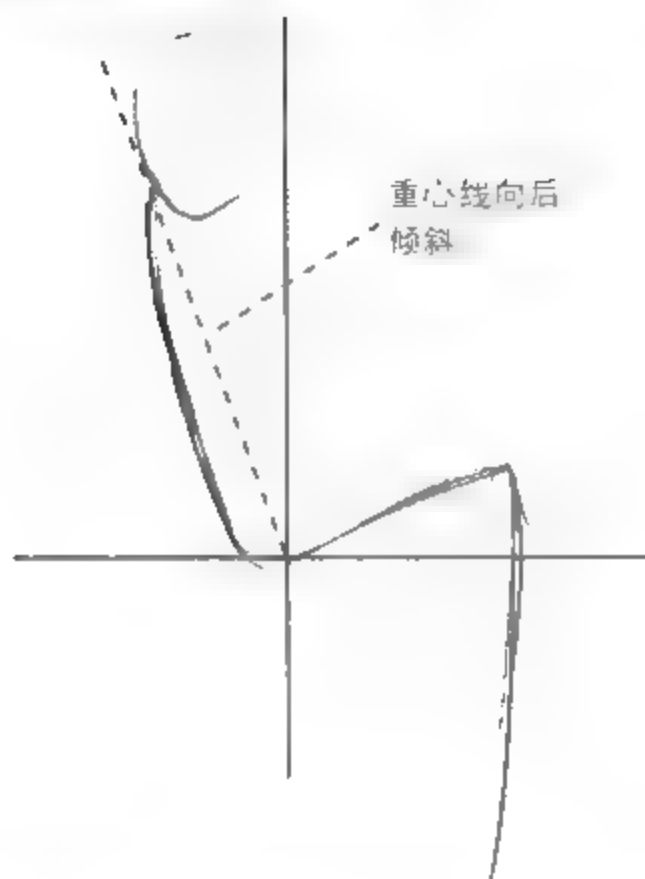


4

舞

■ 特训练习

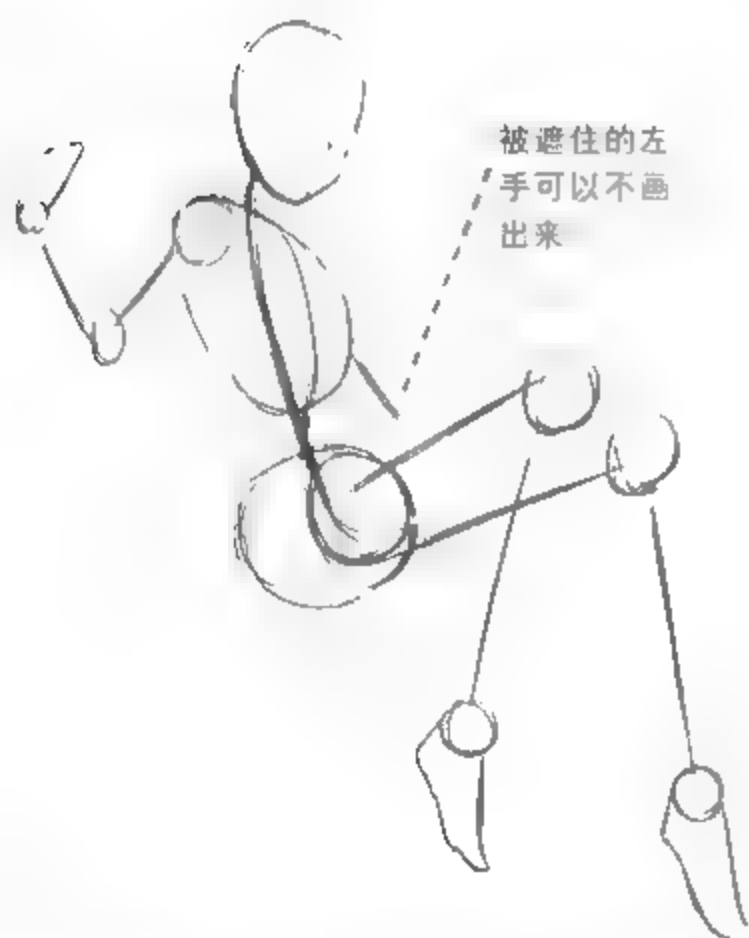
绘制漂浮的美少女



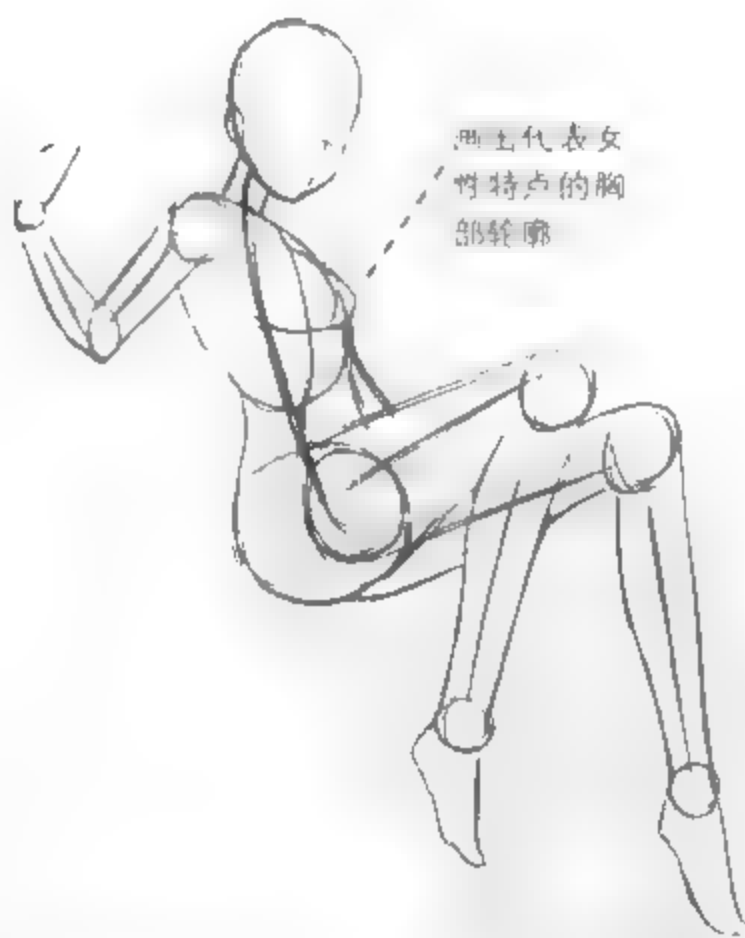
① 先大致画出人物动作的动态线，这里应注意人体的比例。



② 用两个圆圈表现出人体胸腔与腹腔的位置，并画出面部十字线确定面部朝向。



③ 在躯干结构上添加四肢的动态，分清各个关节所在的位置。



④ 在步骤3的基础上添加人体各部分的结构，人体结构图绘制完成。



⑤ 接下来添加人物的五官、发型和服饰。注意各部分的飘动表现。



⑥ 在步骤5草图的基础上从上往下勾勒人物的细节。首先勾勒出面部和发型。注意短发在漂浮动态下的状态。



⑦ 接着勾勒服装，注意褶皱的表现和风向的特征。



⑧ 整理线条，画出部分阴影。增强画面的立体感。完成。

06.4

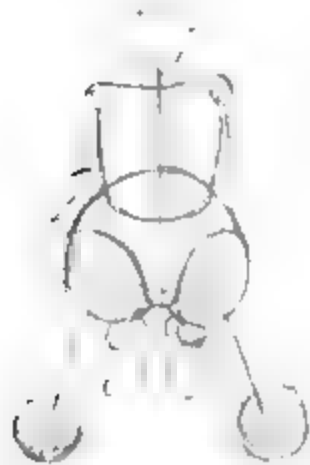
人物动作的透视表现

如果没有透视，人物的动作将变得扁平僵硬，可以说所有的动作都有透视的表现。本节我们通过研究几种典型的动态透视，让大家了解如何绘制动态中的透视。

技术专栏

表现动作中人体的透视变化

人体在三维空间中符合透视的各种原理，因此在绘制人体动态时也应加入透视法。下面来看几个例子。



动作示意图



透视分析图

膀部和大腿离视点更近，因此显得丰满。

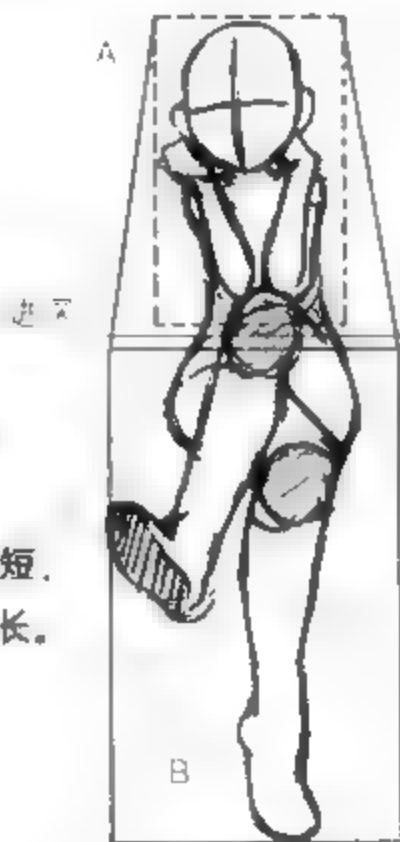


向前送胯的跪姿



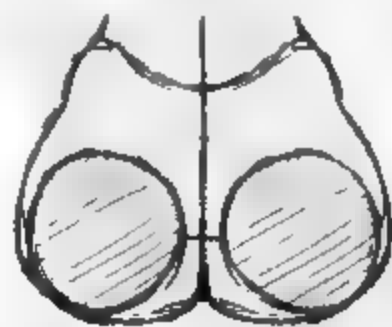
正面的翘腿坐姿

大腿透视缩短，
小腿透视变长。



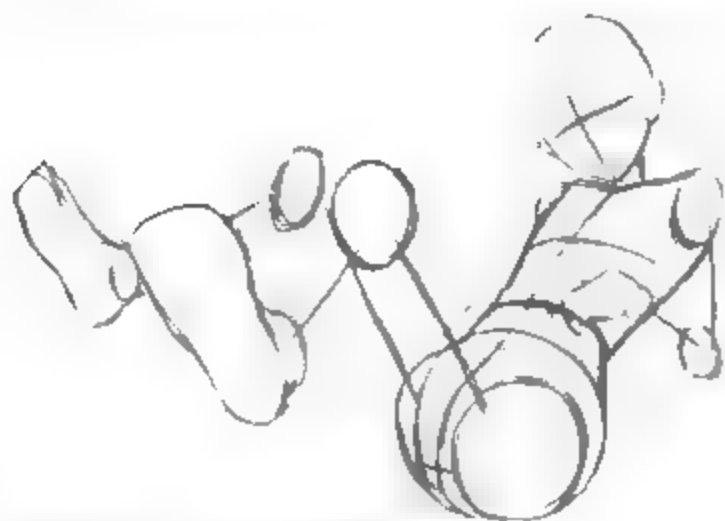
透视分析图

A 虚线框表示身体大致比例，B 实线框表示身体比例，A 和 B 的比例大致等于大腿的长度。



大腿的截面是正对视点的，因此会有缩短的效果。

下面看看带有透视感的坐姿的绘制流程。



首先画出人体的动态结构图，这里可以体现出大腿截面的大小以标示透视强度。



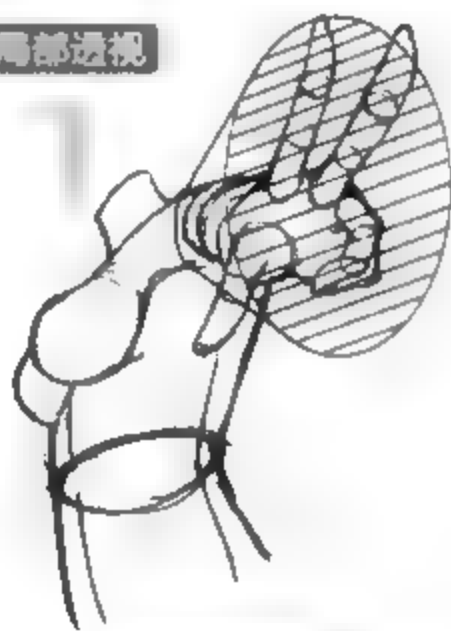
再次添加人体轮廓，画出人体模型，这里就可以完全体现出透视感了。



最后，刻画人物的具体形象，直至画面完成。



手的局部透视

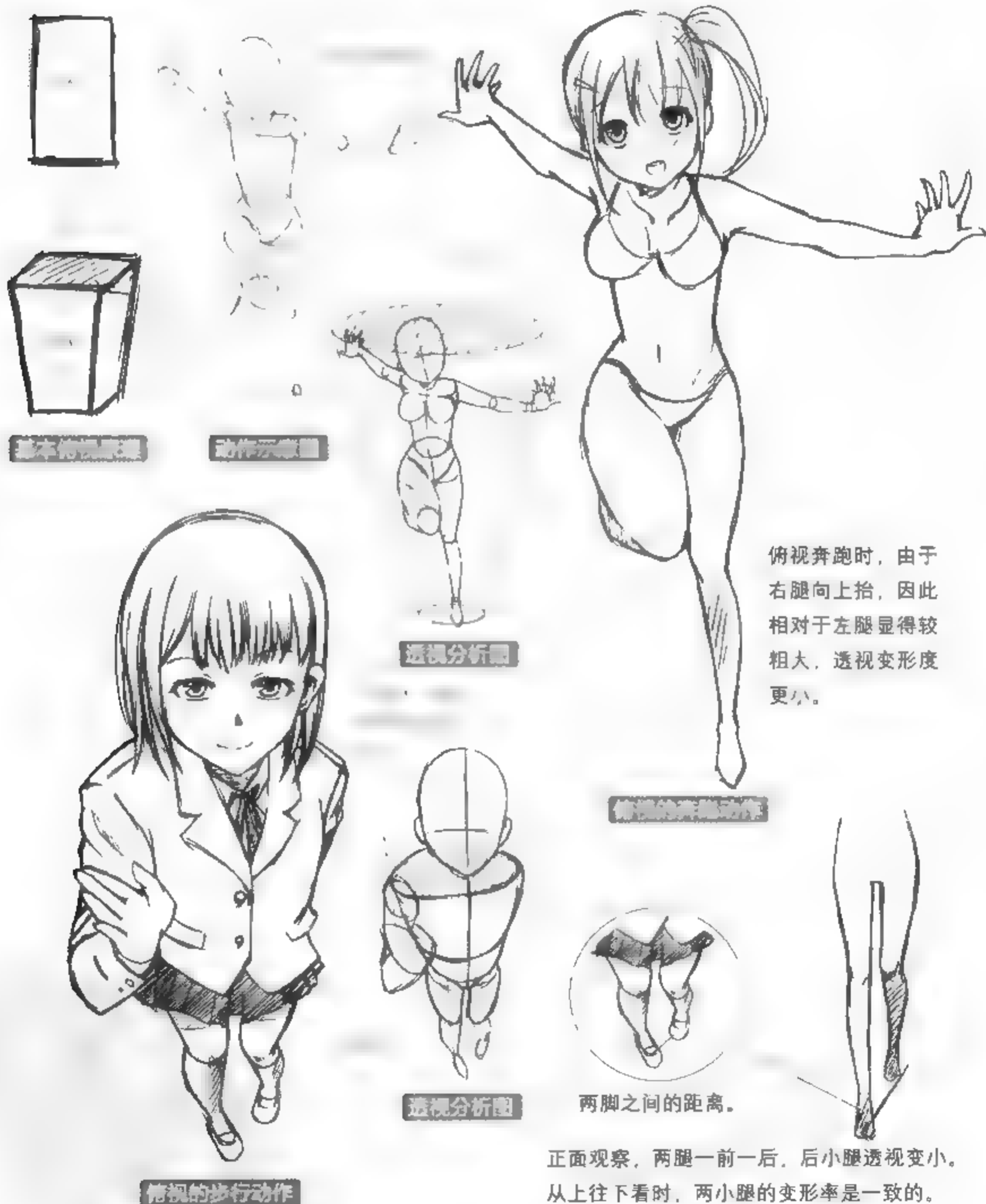


透视分析图

手臂的截面正对视点时，手部产生强烈的极端透视，看起来很大。

6.4.4 俯视状态下的人体动作

从俯视的角度下观察人体动作，要注意在俯视的情况下身体各个部分的朝向，因为这些朝向会改变局部的透视强度。

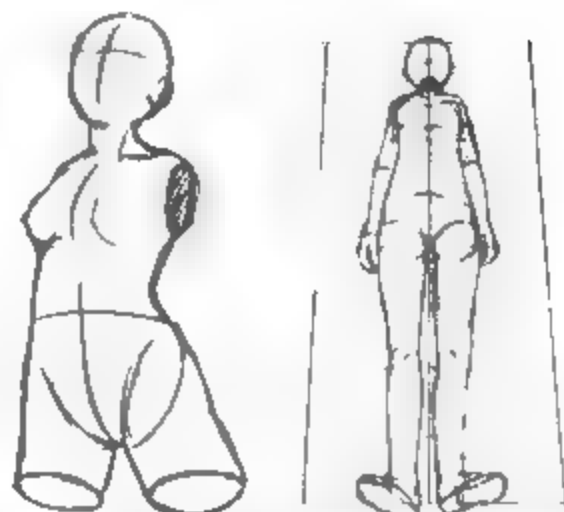


6.4.2 仰视状态下的人体动作

在基本的仰视人体变形原理基础上加入动态，同样要考虑各个部分的透视变形率。



基本透视原理



仰视的人体躯干
可见大腿根部的
平面。

无动作的仰视人体



动作示意图

人物下半身变得
长而粗。



透视分析图



仰视的步行动作



仰视的抱胸动作



1



2



3

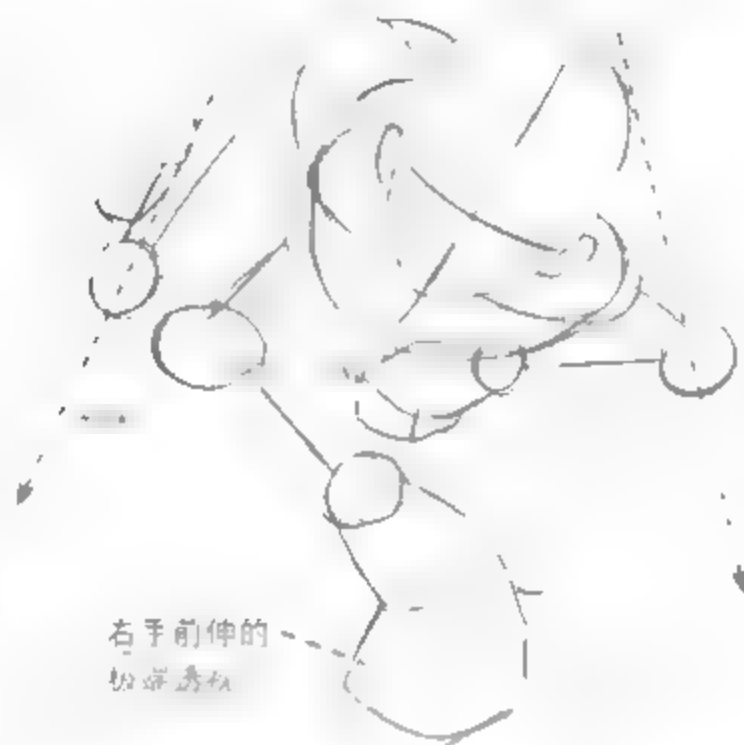


4

特训练习

绘制带透视的人物动作

透视变形、
后的臀部



① 画出人物身体的结构透视 注意胸部对腹部的遮挡以及臀部的变形。

② 画出人物四肢的动态。注意远小近大的透视原则。

右小腿透视而
短，整个左腿
被身体遮挡



注意女性人物的胸部在这种动态下有局部挤压效果。

③ 根据步骤2画出人体结构图，并刻画出手部细节。



④ 在人体结构图上绘制人物的头部造型 注意俯视，下人物面部的绘制。



⑤ 接下来绘制出人物的身体，刻画出细节 例如发丝、五官等。



⑥ 进一步刻画细节，涂黑眼珠 使用排线描绘出阴影。绘制完成。

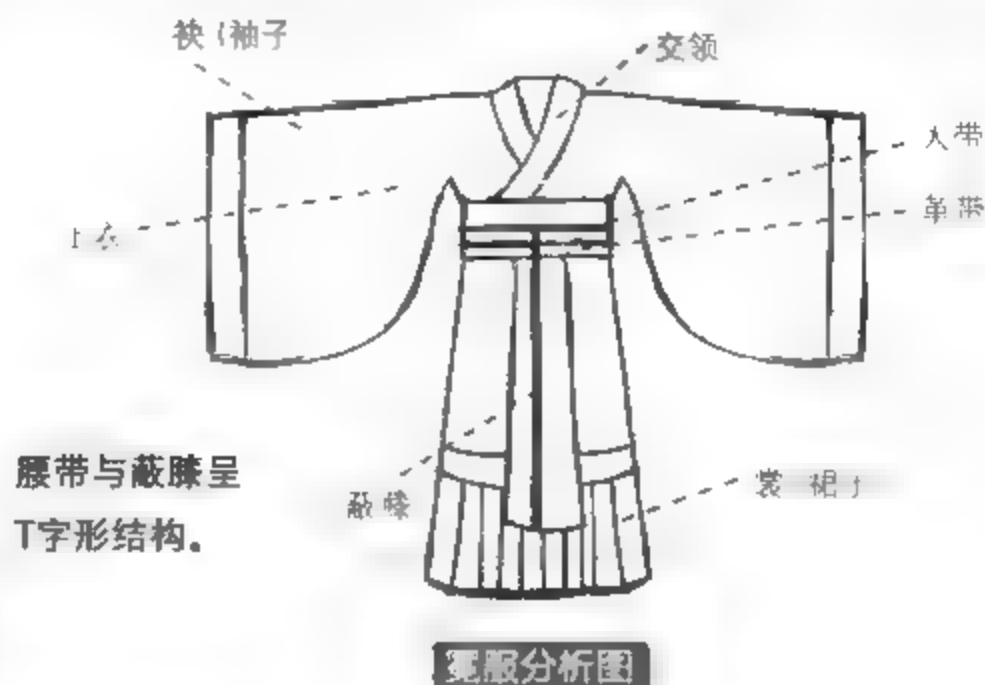
» 汉代冕服

一套完整的汉服包括小衣（内衣）、中衣（衬衣）和大衣。下面以冕服为例，看看古代帝王穿的大衣形式。



汉服冕服

冕服是中国历代帝王最隆重的服装，用于祭典。冕服为青黑色的上衣和赤黄色的裙子，象征天地的颜色。



中衣的穿法和款式



① 先将内襟与左腋下衣带系好。



② 再将前襟与右腋下的一对系带系好。

常见的中衣有中衣中裤、中单以及女性穿着的中衣中裙，见下图：



中衣中裤



中单



中衣中裙

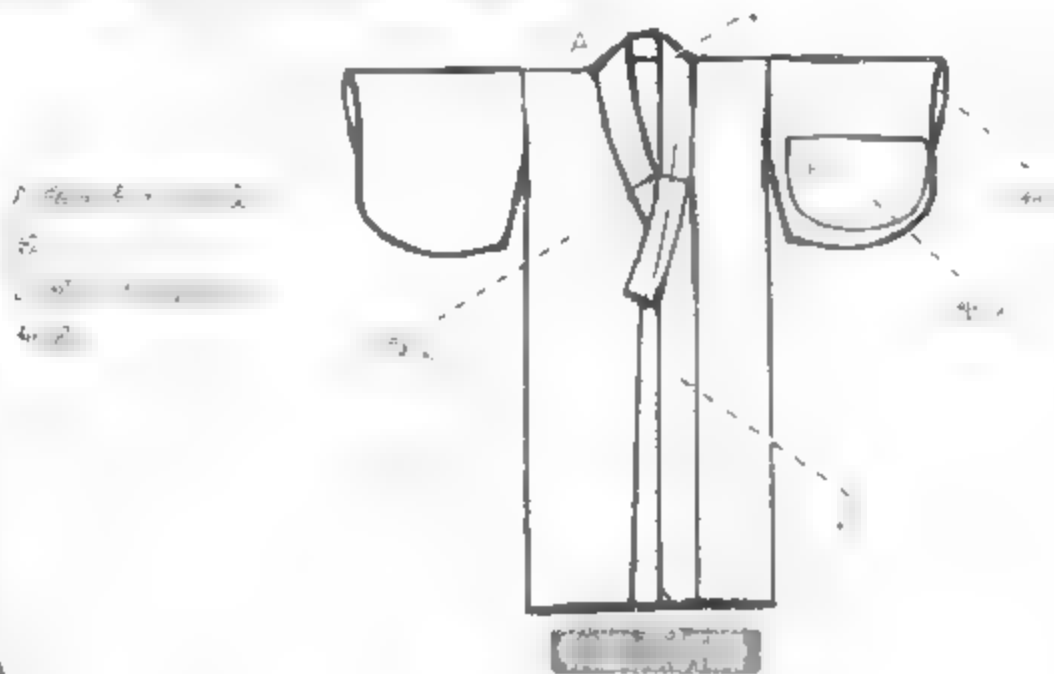
7.2.2 日本民族服饰

和服是日本民族的常见服装。和服的种类很多，不仅有男女之分，未婚与已婚之分，而且有便服和礼服之分。下面以几套常见的和服为例为大家讲讲和服的画法。



和服

和服属于平面裁剪，几乎全部由直线构成，即以直线创造和服的美感。绘制时注意用线的长直和柔美。



腰带有花样。



女士和服采用宽腰带，一般在身后打成蝴蝶结或方形枕的样式。



和服

和服的鞋子和配饰



草履

与和服搭配的鞋子包括草履和木屐等，袜子则是二趾袜最为常见。



手襪

男式和服款式少，色彩较单调，多深色，腰带细。



纹付羽织袴分为二件式，羽织、袴和里面穿的打褂。



纹付羽织袴的背面效果

狩衣为神职人员的专用着装。在内衣外面要披上单，下身穿上红色的大口袴和表袴，上身再穿上衵，之后套上长裾，最后穿上外袍。



裾：外裾



07.3

现代服饰

现代服饰的款式多种多样 大致分为休闲服饰、职业制服和礼服三类。本节我们着重讲解一类服饰的总体特征，最后再补充讲解女式内衣的绘制。

7.3.1 休闲服饰

休闲服饰是休闲场合的着装 主要特征为简约、轻松。下面看几套典型的休闲服饰的设计与绘制。



休闲服饰的特征是简约、轻松，通常采用柔软的面料，如棉、麻、丝等，设计上注重舒适性和实用性。

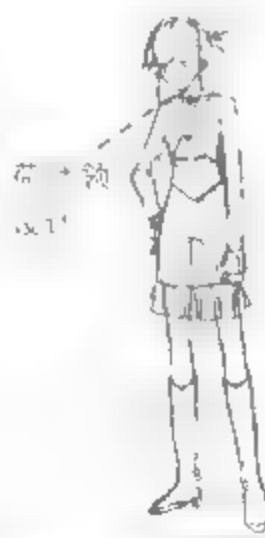
休闲服饰



造型简单的T恤和布料的搭配



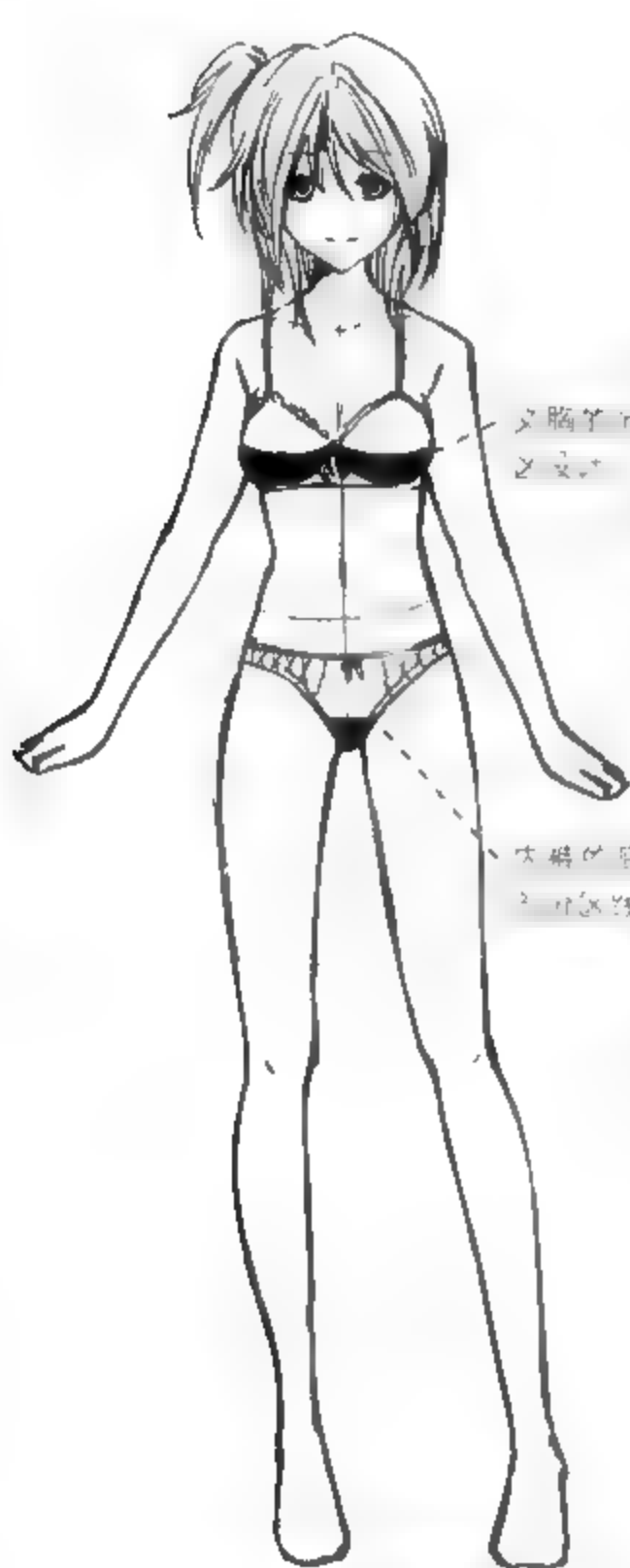
有的休闲服饰也具有装饰效果，根据个人性格的差异而定。



连衣裙背面款式

7.3.4 女式内衣

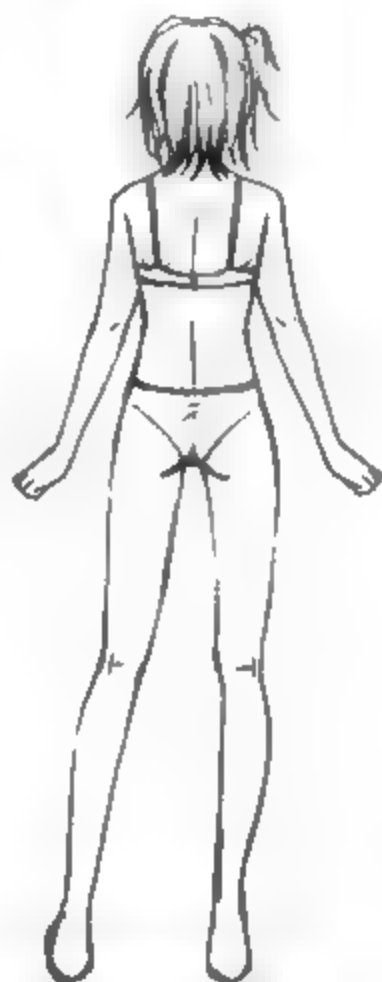
内衣的画法非常简单，但是要体现出真实感，还要注意一些小细节。



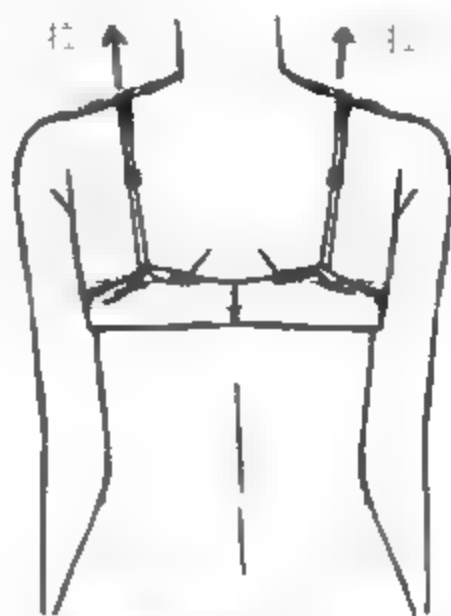
女式内衣



将胸部托起，有塑形的作用。



女式内衣的背面



由于肩带的拉力，内衣背面的肩带接缝有向上突起趋势。

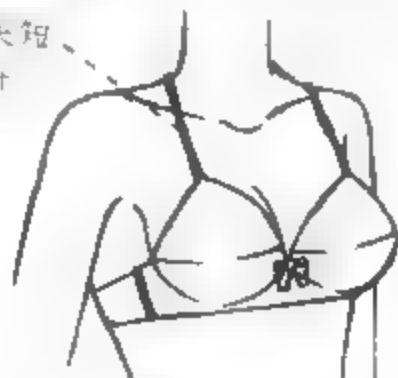


内裤的紧身弹力使臀部上的褶皱呈横向。

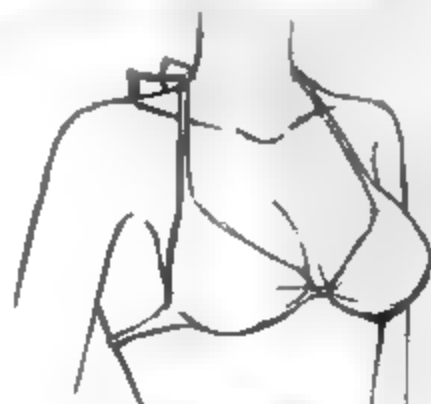
内衣和泳装的区别

绘制内衣要用分区的方式，罩杯和带子都要分开画。泳装可以整体表现。

泳装长短的设计



内衣



泳装

7.4.2 魔幻服饰

魔幻服饰的设计空间更大，但总体上都以各国古装为原型进行变形和元素添加。



07.5

盔甲类服饰

盔甲是人类在武力冲突中保护身体的器具，也叫甲冑、铠甲。其中盔与冑都是指保护头部的防具，铠与甲是保护身体的防具。本节我们看看盔甲的绘制。

技术专栏

如何表现出盔甲的质感

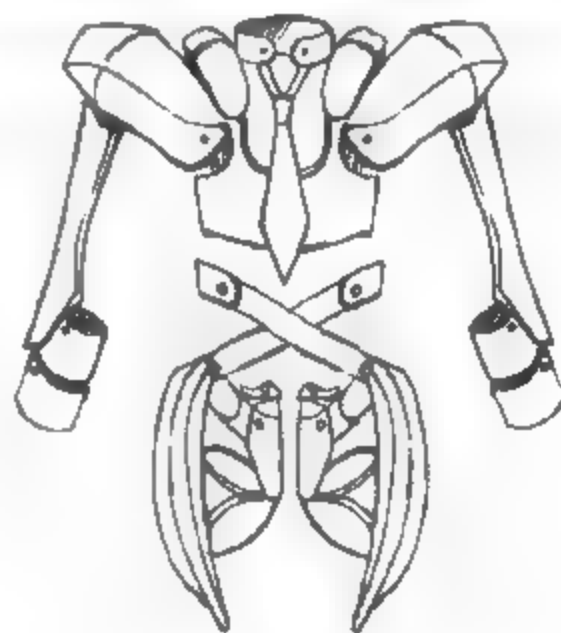
作为服饰，盔甲的绘制也要根据身体的轮廓来画，但是与布料相比，硬质的铠甲更要注重立体感和透视感的表现。



使用普通的水手服作为打底装设计出的幻想铠甲。



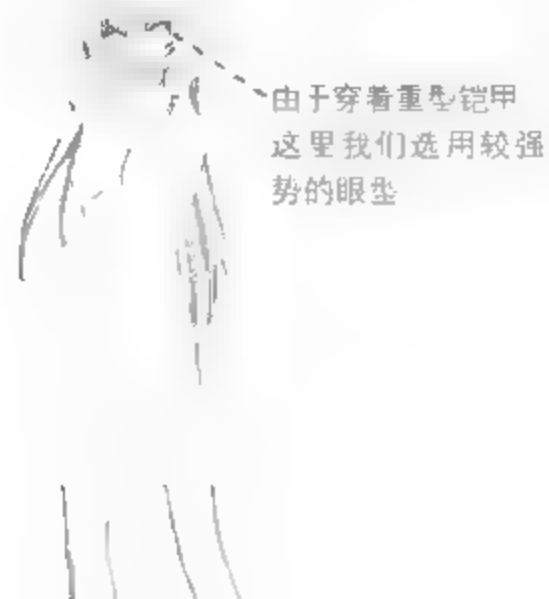
1 花型I的盔甲



2 重型钢铁盔甲

特训练习

绘制身穿重型盔甲的女战士



① 首先画出女性的身体 注意表现出女性身体的柔美感。

② 为人物添加发型、五官的大致轮廓。



③ 设计头盔样式。

④ 设计出盔甲主体的样式。这里包括护颈、护肩、护胸、护腰几大特定元素。



设计保护四肢的护具，
全身更有型！

⑤ 设计保护四肢的护具。



武器——
巨大镰刀
加入道具
更有型！

⑥ 加入道具。这个穿着重型盔甲的女战士草图就完成了。



刻画盔甲上
的纹样，
更有型！

⑦ 刻画细节，加重线条，突出层次。完成。



07.6

Q版服饰的简化变形

Q版服饰在形式上与正常服饰并无多大区别,其主要区别在于对褶皱的省略和对细节的简化。本节我们来学习如何简化Q版服饰。

技术专栏

Q版服饰的变形原理

不同比例的Q版有不同程度的变形。下面以裙装美少女为例,看看如何从正常头身的服饰变为Q版服饰。

6头身正常人物的服饰细节明显,褶皱丰富。



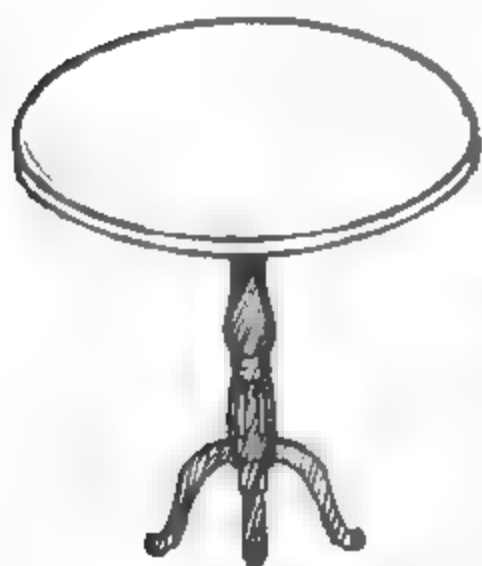
08.3

富有民族特点的道具绘制

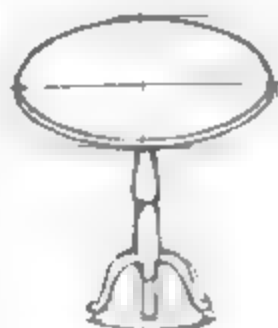
各个民族有各个民族不同的文化，其道具用品的风格也不同，绘制时要注意表现这些民族元素。本节我们以日本、中国和欧美的特色道具为讲解重点，来看看富有民族特点的道具如何绘制。

8.3.1 中国特色的道具

中国民族特色的道具多以方圆为基本型，多采用木料、竹料。



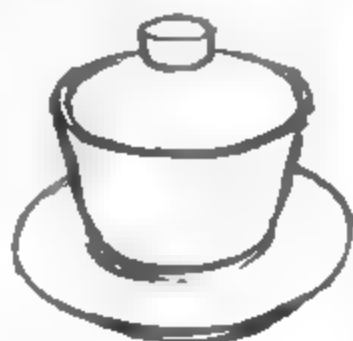
中式圆桌



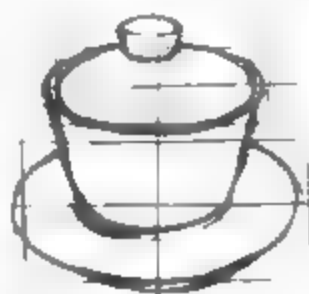
大桌面加小立脚。



饺子的基本型是树叶形。



盖碗



绘制盖碗时要注意几个平行的圆面弧度一致。



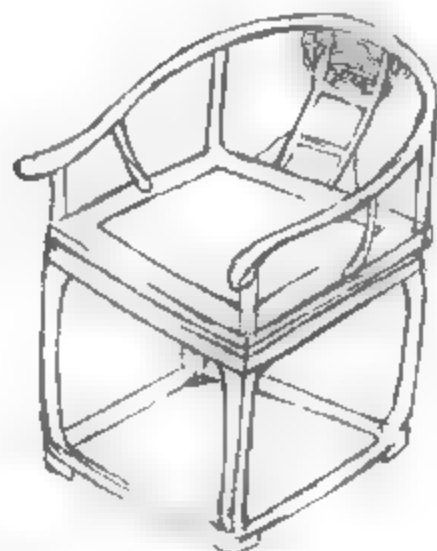
整体呈菱形。

注意结绳的编织，表现为交叉绘制。

中国结



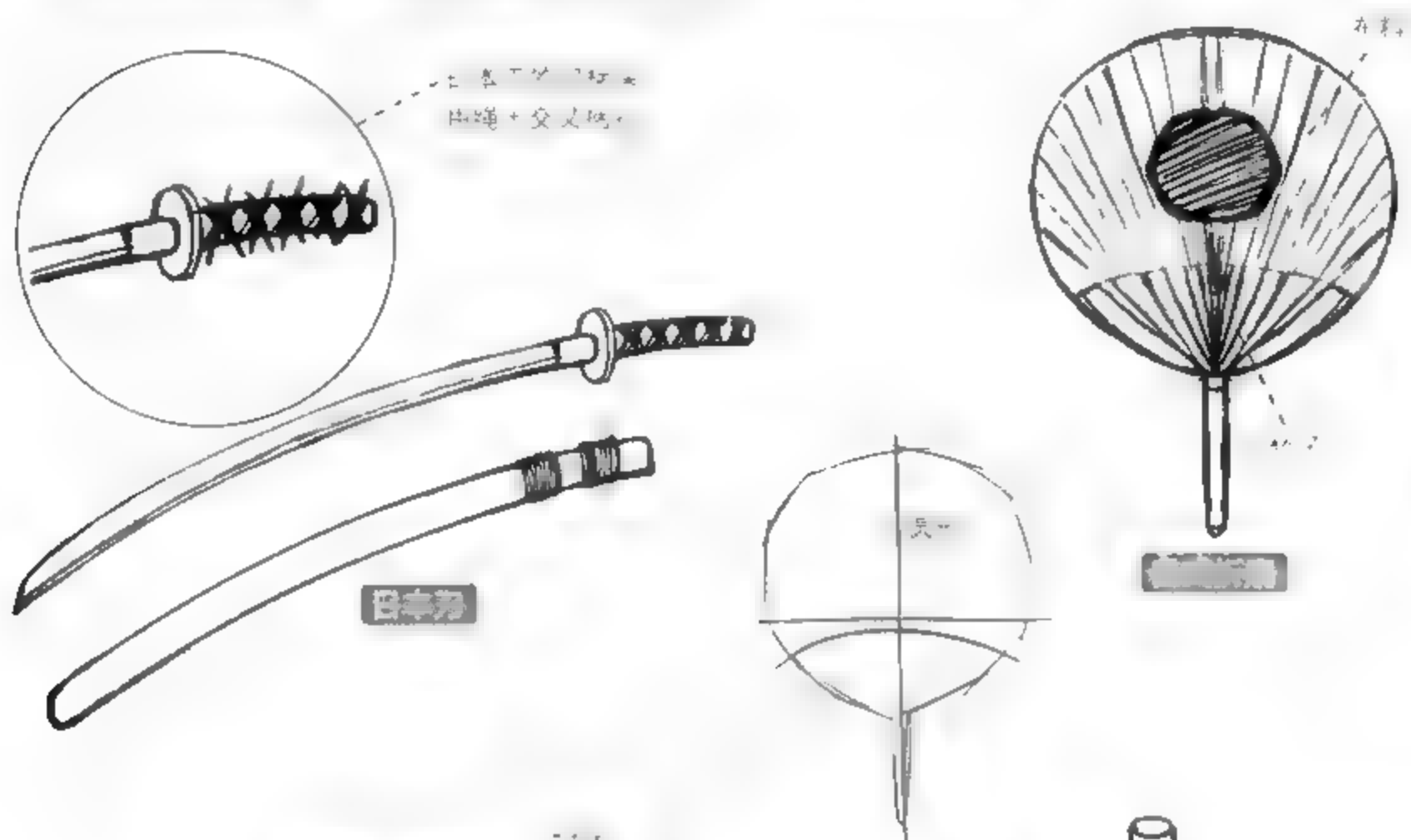
藤椅的椅面和四条腿形成了一个正方体。



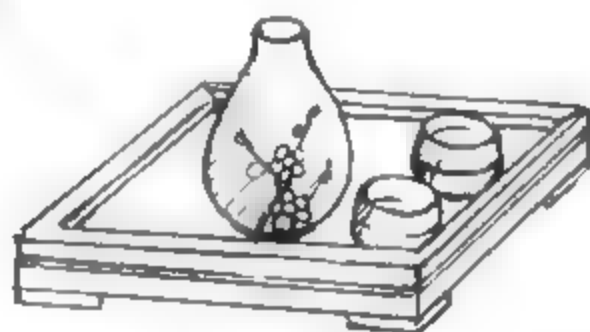
藤椅

8.3.2 日本特色的道具

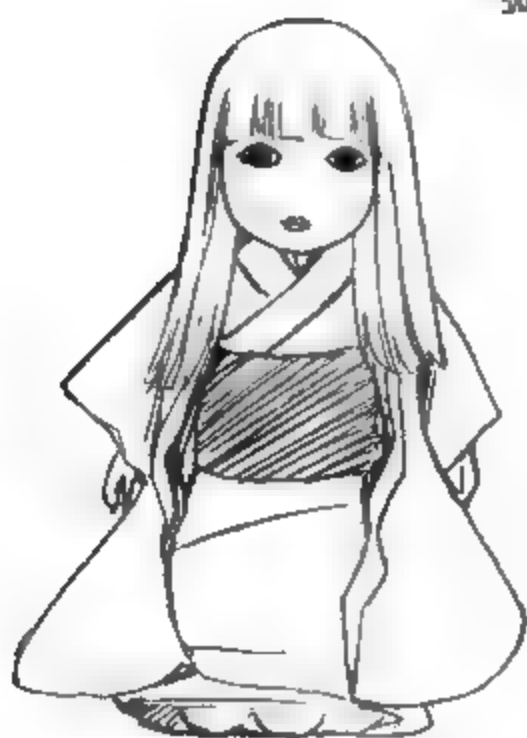
日本的生活道具、食物和武器都有其民族特点，材质多为布料和木质。



日本酒具有方形的托盘。酒壶和酒杯为圆弧形。

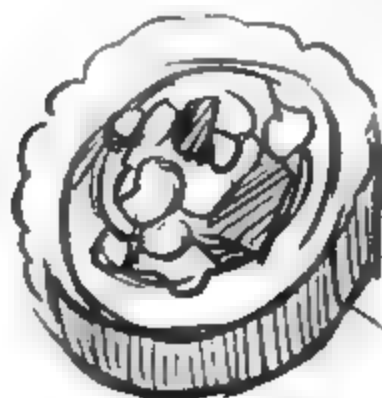


基本为圆柱体。

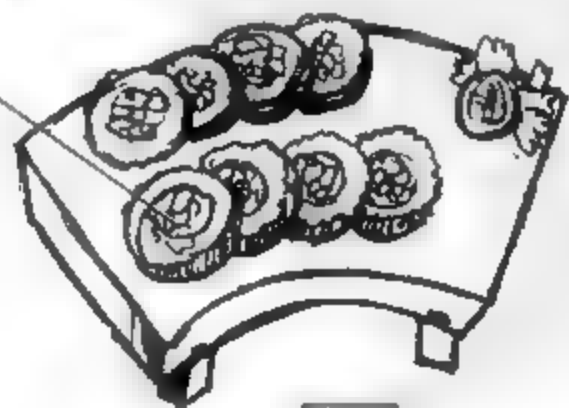


日本布偶

穿着日本民族服饰——和服。



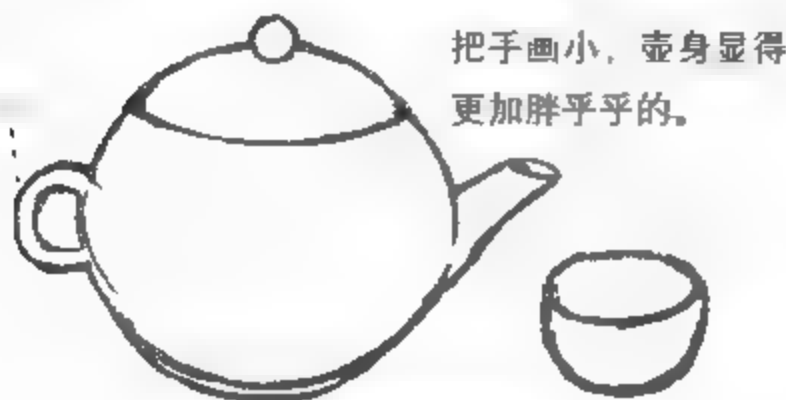
寿司的内部包裹多种食材。



寿司

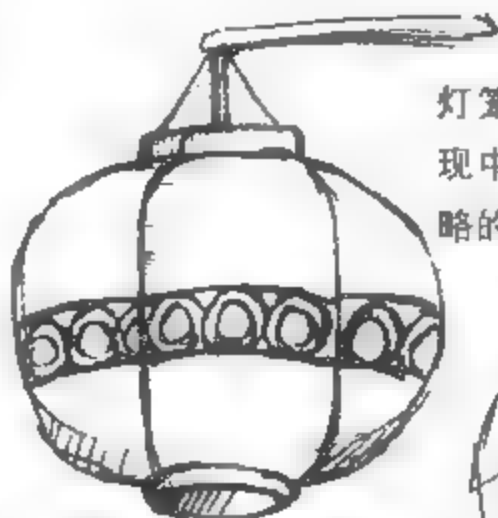
8.4.3 Q版民族道具

Q版民族道具的变形遵从Q版道具变形的基本原理，不过在表现民族风格的细节处理上要加以简化。下面看看Q版民族道具的画法。



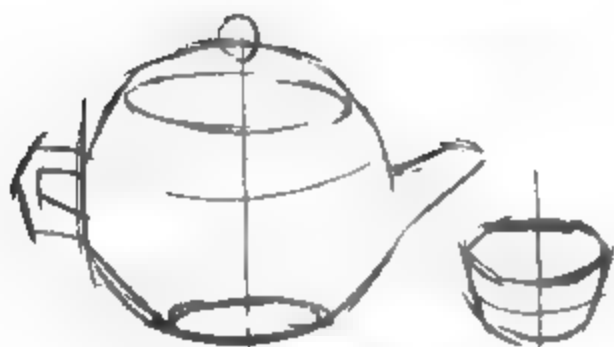
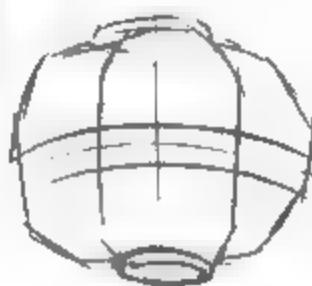
把手画小，壶身显得更加胖乎乎的。

中式茶壶

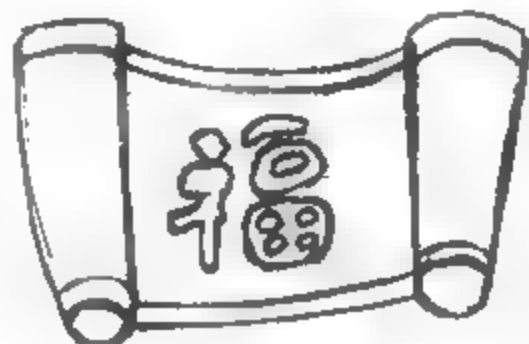


灯笼的分瓣减少。表现中国风的贴花用简略的圆圈表现。

灯笼



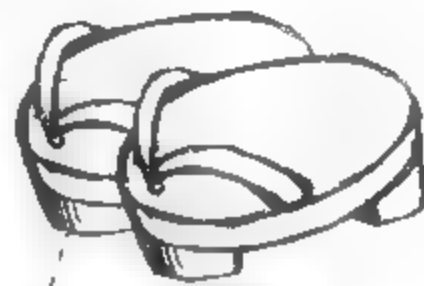
遵从组合道具的透视原理。



书卷



注意书卷的卷轴与纸面的视觉透视是不一致的。



木碗

手柄交叉减少，剑身还是要弯曲表现。



日本手袋



日本刀



万圣节南瓜娃娃



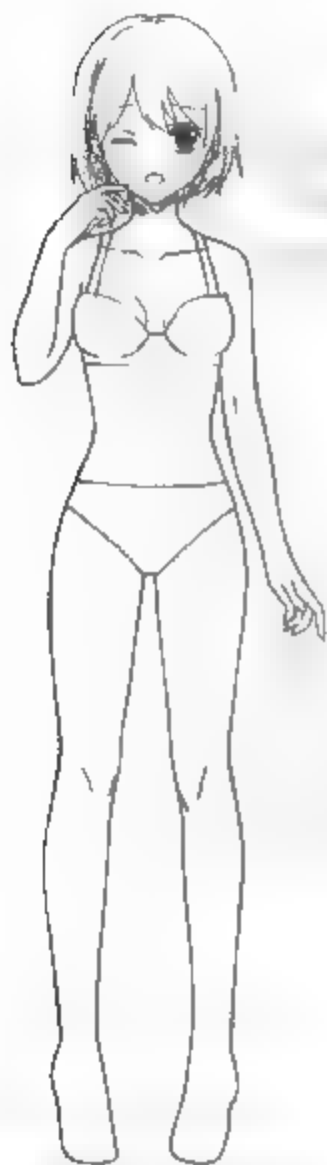
圣诞节铃铛



铃铛的基本型是圆锥体的一部分。

塑造人物身体和服饰

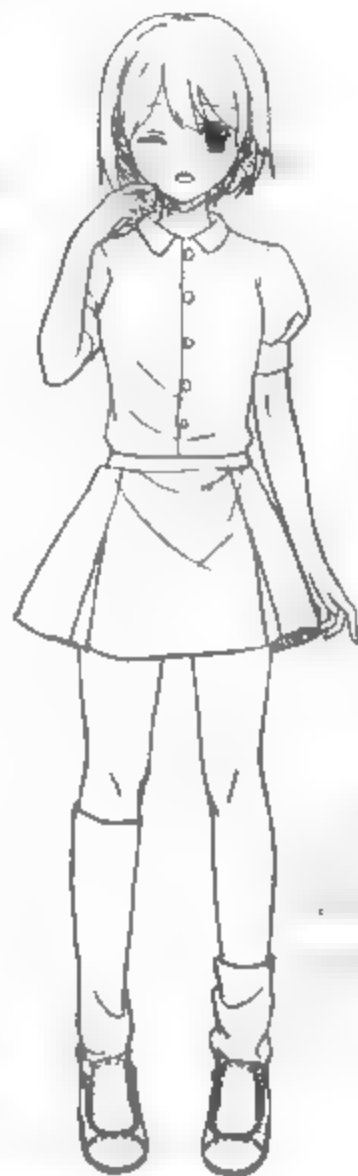
人物的服饰设定是指人物衣服的款式、厚薄、长短、大小以及衣服上的装饰的设定。服饰可以直观地体现出人物年龄、职业的差异和性格的倾向，在设定服饰的时候一定要好好考虑角色本身的特点。



人物的身体结构



少女的身材匀称，高矮适中，适合搭配各种类型的服装。我们为少女设计收腰的上衣和短裙，这样能突显角色本身的青春甜美。



人物服装完成图

给人物添加饰品

饰品就是佩戴在人物服装上的装饰物。主要由珠宝、金属和纱绢组合而成。饰品一般不会太大，但是其华丽的设计会让人物显得更加美丽可爱。



人物的装饰设计草图



人物的装饰设计成图



人物佩戴装饰品的效果

设计一个镶嵌着宝石的蝴蝶结胸针来增加服饰的华丽度。只要绘制出一个蝴蝶结，再在中央绘制出宝石就可以了。

根据人物性格塑造角色

前面我们学习了如何从人物外貌入手塑造角色。现在让我们来学习另外一种方法——根据人物性格塑造角色。



文静的女学生，稍显犹豫和内向的姿势。



活泼型的女学生，动作俏皮，运动型的短发体现活泼的性格。



优雅的高年级女学生，大波浪的卷发体现成熟的学姐气质。

确定选用的人物之后，我们开始从草稿绘制这个人物的形象。



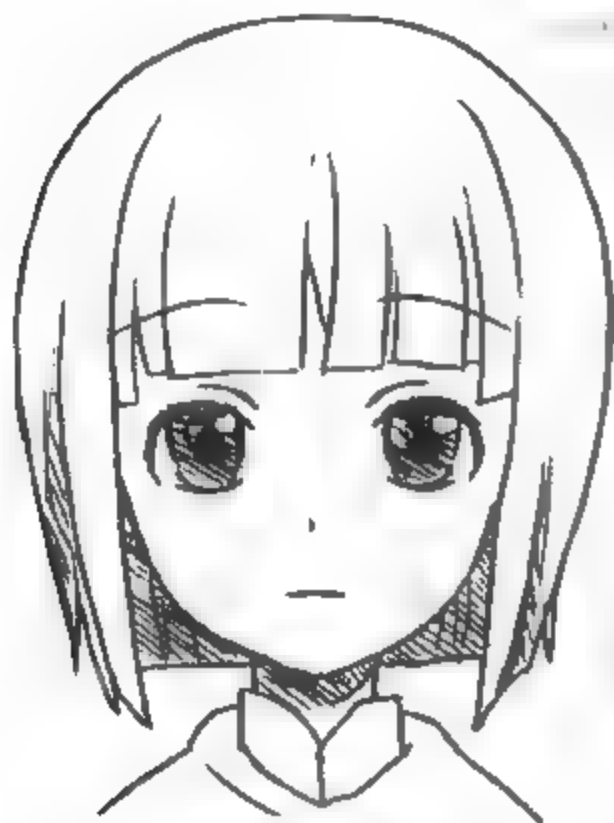
① 先画出人物的结构图，找准人物的动态结构。



② 再根据人体结构画出衣服和头发，以及脸部细节。

③ 最后去掉草稿，完成。

人物脸部如何体现性格



根据刚才画出来的形象，开始详细勾勒这个人物脸部，在这里单独画出人物的脸部特写。

五官变化改变人物性格

五官的变化也会影响到人物的性格特征，表情会成为塑造漫画人物性格的主要因素，因此可以利用这一点来创造或者改变一个角色的性格。



将眼睛和嘴巴稍作改变，就改变了人物的性格。



直接改变眼睛的形状或者画法能改变人物性格，比如将图中的圆眼睛改成半垂的眼睛，会让人物显得忧郁而且心事重重。



同样的道理，将嘴唇画得更立体，能使人物显得性感，并且显得年龄也更大。

通过服装和配饰体现人物的性格:



性感的服装



服饰也能改变一个角色的性格，可以先画一个没有服装的人物，然后给她换上不同的服装来做对比。



学生服装

动作也影响着人物的性格



普通站姿的人物，看起来是一位文静严谨的内向女性。



将人物的普通站姿稍作变化，摆出具有女性特点的S形姿势。

最后的人物相比一开始的人物显得更加外向。人物也显得妩媚而有女人味。



1 漂亮单纯的女仆



2 帅气冷酷的骑士



3 可爱甜美的萝莉少女



4 天真烂漫的魔法少女

01.2

人物造型的构思过程及实例

了解了不同角色的造型要点之后，我们来学习人物造型的构思过程。在绘制单人角色时，要从整体出发先在脑中构思好人物的整体形象，之后再绘制出来。

2.1 以故事内容及背景为标准来构思角色造型

要构思一个角色，当然离不开故事内容和背景的设置。例如同样绘制一个美少女，校园题材和科幻题材的故事背景下，人物的造型就会大为不同。下面就让我们来学习如何以故事内容和背景为标准构思角色和造型。

» 以校园故事为背景绘制人物

普通又文
静的少女



简单又
干净的
少女
草图



校园题材的人物造型相对简单，服装和发型都比较生活化，需要通过配饰和细节设计来凸显人物的个性。

魔幻题材的人物造型更能体现绘画者自己的想法和设计理念，各种奇特的设计在架空的故事背景下都是被允许的，这也是魔幻题材的卖点之一。



校园题材人物造型

校园题材的人物比魔幻题材的人物更有生活气息，也更有邻家女孩的真实感。魔幻题材除了要突出服装的不同外，人物面部的设计也会更脱俗，与现实更有距离感。



魔幻题材人物造型

下面我们来看看两者五官的区别吧！

<p>校园题材人物的眼睛一般比较清纯。</p>	<p>校园题材人物的鼻子大小适中，有少女的感觉。</p>	<p>校园题材人物的嘴角上扬，活泼可爱。</p>	<p>校园题材人物的耳朵造型是圆润的。</p>
<p>魔幻题材人物的眼睛一般比较空灵。</p>	<p>魔幻题材人物的鼻子更加小巧可爱。</p>	<p>魔幻题材人物的嘴角下降，人物更加稳重。</p>	<p>魔幻题材人物的耳朵造型可塑造成传说中的生物的样子。</p>



在绘制人物脸部造型之前，先要想好人物的题材和风格，再根据确定下来的风格绘制人物的五官和配饰，这样一来两种题材的人物才会性格分明，让人看了一目了然。

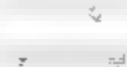


根据故事内容和背景构思人物的代表性动作和道具。

发夹使少女显得更加甜美可爱



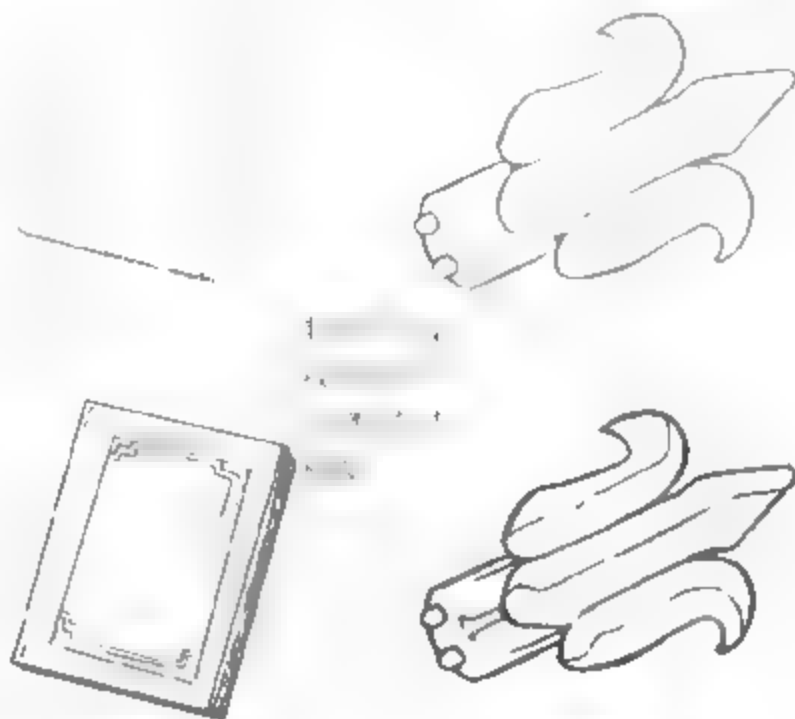
书本增加



学校里常见抱着书去上课的学生

各式别致可爱的发夹是校园题材人物

的加分项



书本

发夹

校园题材人物加道具的形象

为校园题材的人物添加一些日常用品的道具，能让人物显得更贴近生活。

有爪子的、
日常生活
中所没有
的宠物



魔法宠物是魔幻题材人物加分项



宠物

魔法道具是魔幻题材人物加分项



扫帚

魔法宠物是魔幻人物的最佳搭配



魔幻题材人物加道具的形象

魔幻题材的人物相对来说更充满幻想，道具的设计也可以更具魔幻色彩。

1.2.2 绘制草图

从绘制美少女漫画角色的草图开始进行人物的造型创作。



用几何体
绘制出人
物的结
构。

① 首先要确定人物的动作框架，用直线画出人物身体的大概动作。



修长的
双腿

小腿一定要
画得比大腿

② 少女漫画的人物特点就是身材匀称，体态优美。

设计人物
服饰的时
候，要贴
合人物
的身体



③ 校园故事中校服是必不可少的。



发夹是许多
女孩子喜欢
的配饰



为角色设计点细节，让人物变得更加的生动有趣。

单手撑起
头发的动
作，让角
色更活
泼



在位于后
面的腿上
打上淡淡
的阴影，
增加人物
的立体感

④ 确定全身的设计后，将成图画出来。



白+浅黄校服+白+白袜子
+白鞋

01 人物造型的完成

根据草稿绘制出成稿 可以进一步交代人物的各种特征。下面一起来学习人物造型的完稿以及表现吧!

» 人物的三视图



人物正面图



人物侧面图



人物背面图

» 人物的表情

校园题材的人物表情丰富可爱,能够很好地表现少女的魅力。我们可以尝试着绘制出人物的不同表情。同一个人物,在心情和状态发生变化时,表情也会发生变化。下面来看一下少女安静、高兴和疑惑时的基本表情。



安静



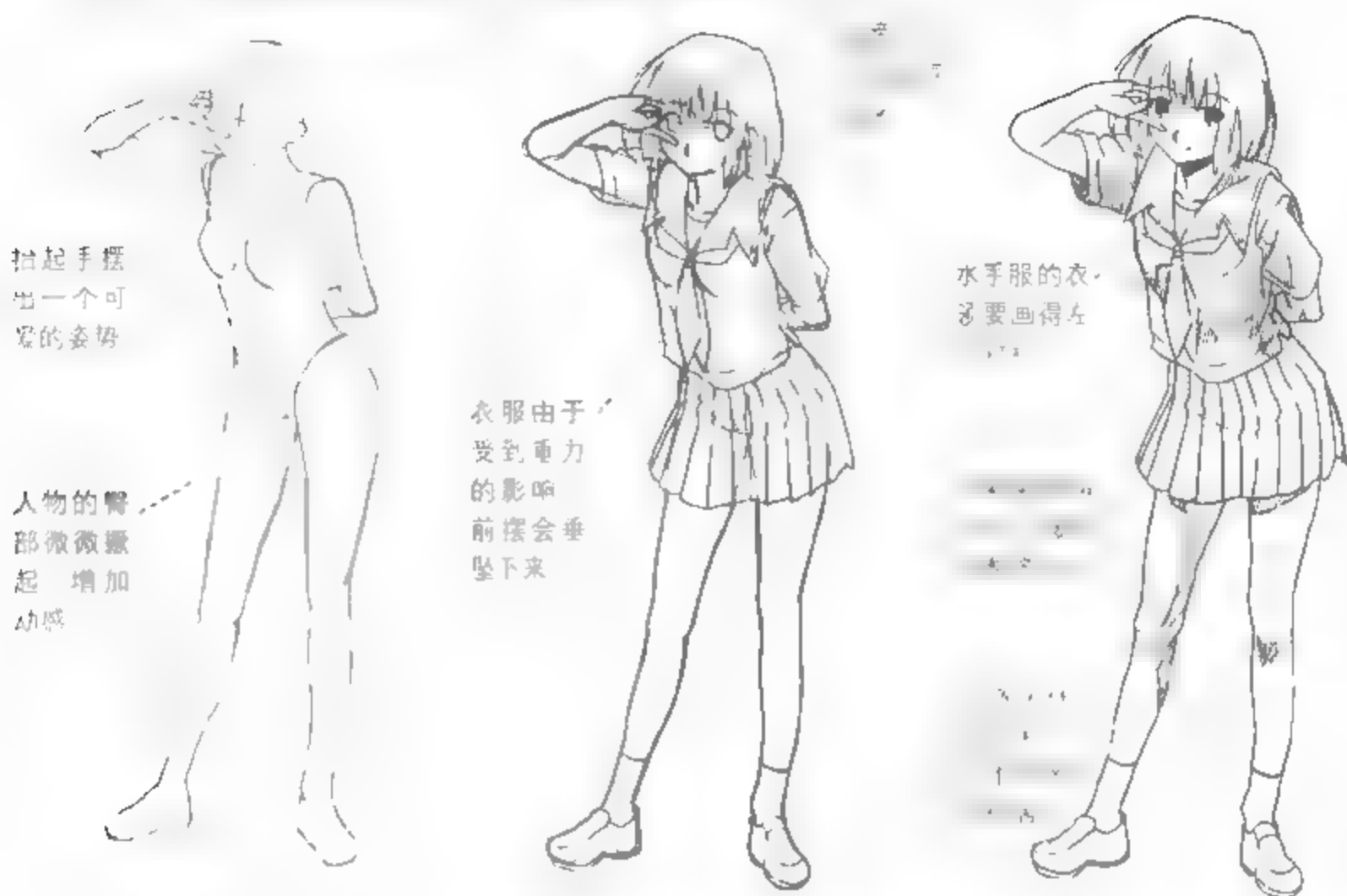
高兴



疑惑

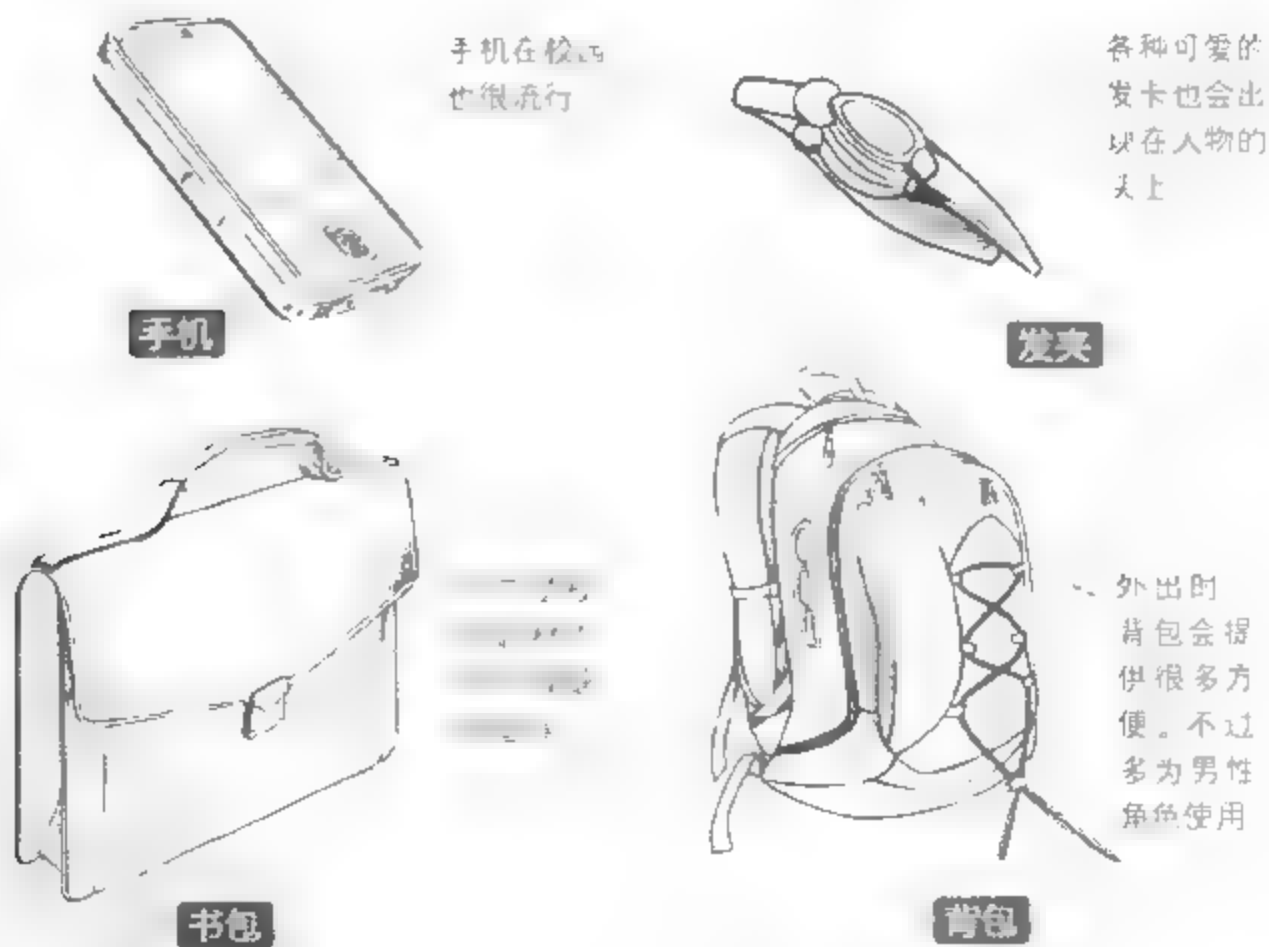
人物动作造型

可以用一些活泼的小动作突出少女漫画中角色的可爱之处。



人物的常用道具

既然是校园故事，人物的道具当然离不开学生常用的东西，常见道具有发夹、手机、书包等物品。



2.1.3 三角形脸

二角形脸最常使用在美型人物上。漫画中的三角形脸有长短之分，其适合表现的角色是不同的。

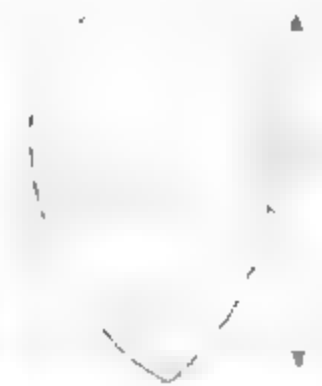


长三角形脸型

二角形脸型是美少女漫画中最常见的脸型，这种脸型适合表现美型的角色。



短三角形脸型



长三角形脸型结构

长短三角形脸型的区别主要表现在脸的长度上。



短三角形脸型结构

常见三角形脸型的不同视角



短三角形脸型正面



短三角形脸型半侧面



短三角形脸型侧面

三角形脸适合的角色范围



三角形脸既有圆形脸的可爱圆润，又不会过于写实，是最适合传统漫画人物的脸型。不管是少年还是少女都可以使用三角形的脸型来绘制。



① 圆形脸女孩正面



② 圆形脸女孩正面



③ 圆形脸女孩正面



④ 圆形脸女孩正面



⑤ 方形脸男孩正面



⑥ 方形脸男孩正面



⑦ 三角形脸短发女性正面

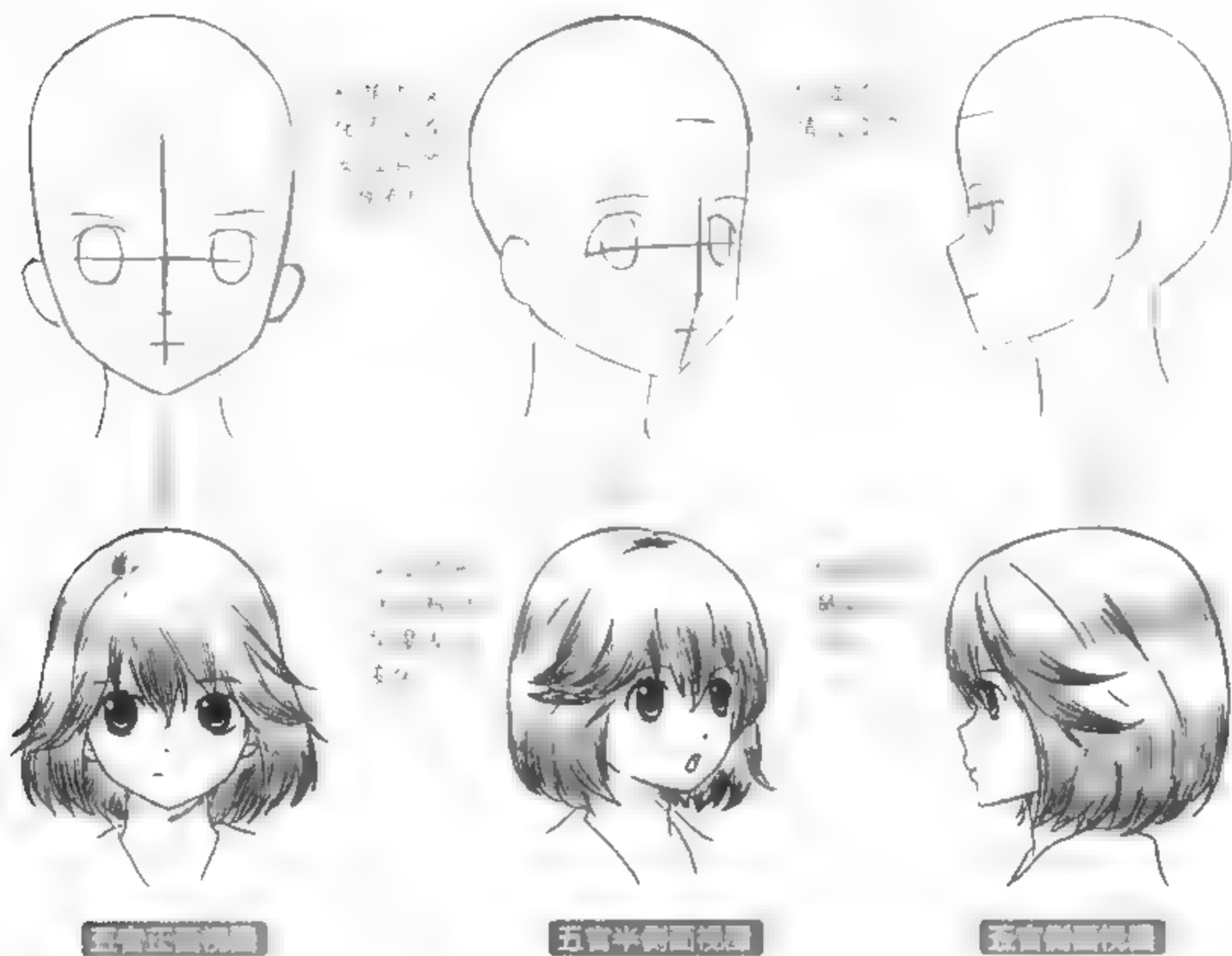


⑧ 三角形脸长发女性正面



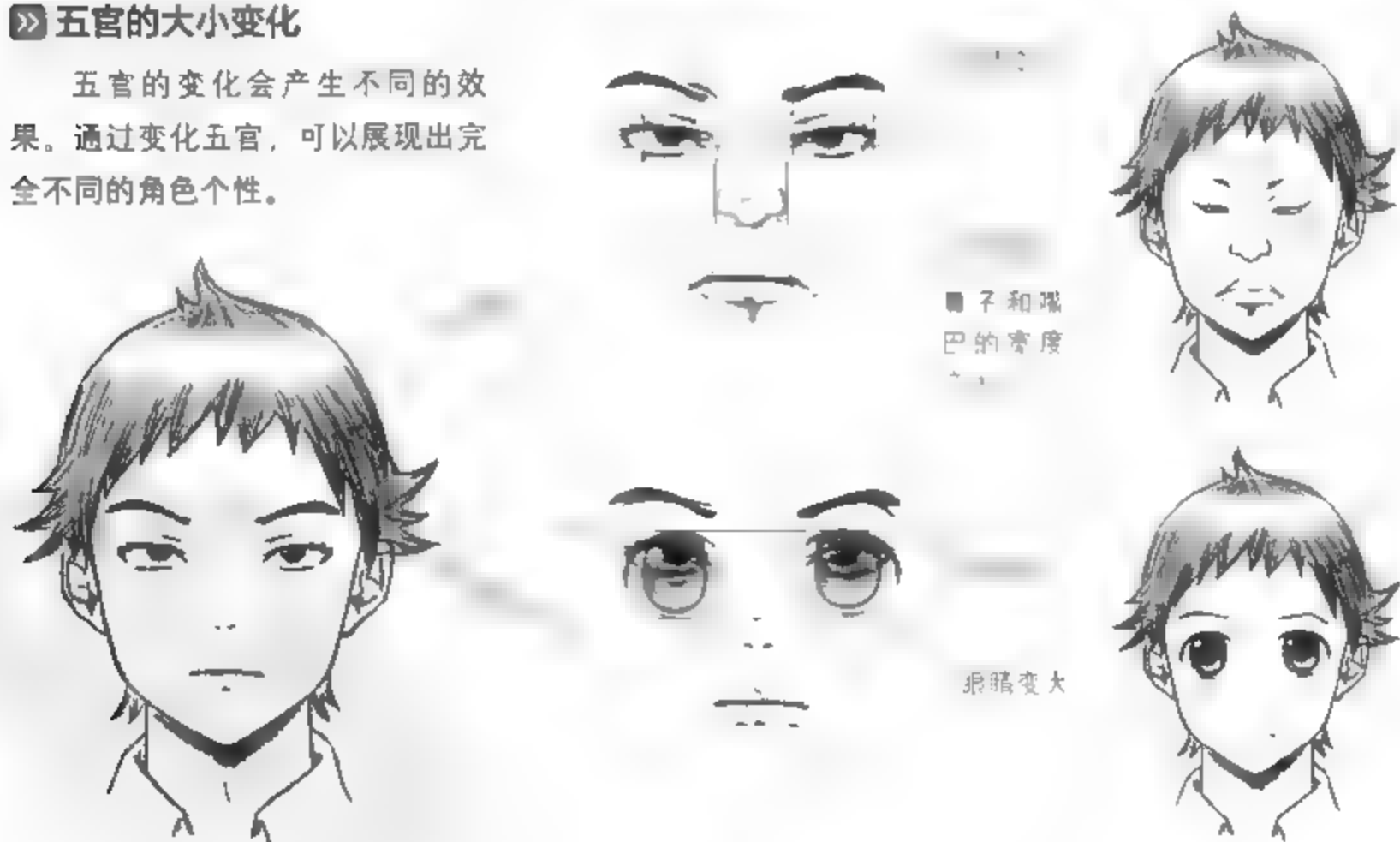
⑨ 方形脸男性正面

» 漫画人物五官的正面、半侧面和侧面视图



» 五官的大小变化

五官的变化会产生不同的效果。通过变化五官，可以展现出完全不同的角色个性。



» 头发的颜色

黑色的头发可以根据头发发丝走向平涂来表现，也可以通过发丝的多少体现出来。不同的表现方式可以给人完全不同的感觉。

平涂法也要体现出头发的立体感，并不是涂成块单一的黑色。



平涂表现黑发效果

通过发丝的集中程度可以表现出头发的立体感。



发丝表现黑发效果

黑发的画法



① 确定角色五官造型和发际线位置。



② 设计头发的造型。



③ 绘制发丝。



④ 绘制高光表现。

金发的画法



① 绘制出角色的五官和发际线位置。



② 绘制出角色的头发造型。



③ 绘制出头发的发质效果。



④ 留出高光 金发绘制完成。

表现发丝的光泽：

不同的发丝光泽可以表现出不同的颜色。通常根据头部曲面和发丝的走势留出代表光泽的空白。



浅色发色表现



较深色发色表现



深色发色表现

头发的表现方法

在了解了头发厚度以及质感的基本画法之后，让我们进一步了解不同头发的表现方法。



人物头部



人物发型正面



人物头部侧面



人物发型侧面

在设计发型的时候，可以根据发际线和鬓角绘制头发。

发际线的绘制



发际线过高



发际线过低



正常发际线

正确的发际线位置能帮助我们更好地绘制出人物的发型。虽然在绘制发型的时候不会绘制出发际线，但它对发型的绘制来说同样重要。

头发的生长方向

前面的头发和后面的头发生长的方向会有不同。前面的发型是最常被改变的，可以根据需要设定头发的走向。而后发则会根据发质及发型来决定其发丝的走向。



» 用线条表现头发



① 在头部基础上基于发际线绘制出发型。



② 在前一步基础上去掉头部轮廓和发际线，添加发丝。



③ 进一步绘制发丝并通过高光和明暗对比来表现发型的深度。

头发的明暗表现



头发的线稿



发丝的明暗表现



发丝的明暗表现



发丝的明暗表现

练习用线条表现头发



① 绘制角色的结构图。



② 画出发际线和头发的轮廓。



③ 绘制角色五官。



④ 清理线稿。



⑤ 绘制发型。



根据发型和头部轮廓来绘制发丝的走向

⑥ 绘制发丝。



⑦ 绘制角色发质和高光表现。

» 用色块表现头发



① 在头部及发际线基础上绘制出发型。



② 在发型基础上平涂底色。



③ 在底色上绘制出阴影和高光。

色块的表现技法:



发梢的平涂技法



发根的平涂技法



发丝的平涂技法

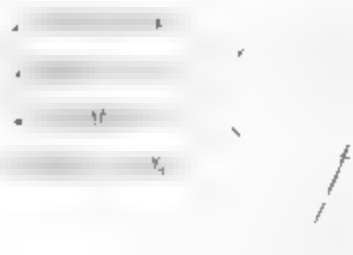


高光的平涂技法

练习用色块表现头发



① 构思角色造型绘制草稿。



② 绘制角色结构图。



③ 绘制五官及发际线。



④ 绘制发型。



⑤ 为发型进行平涂上色。



⑥ 为发型添加高光及阴影效果。

» 用网点表现头发



① 在头部及发际线基础上绘制出发型。

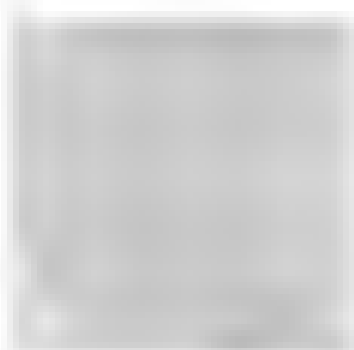


② 在发型基础上贴出网点底色。

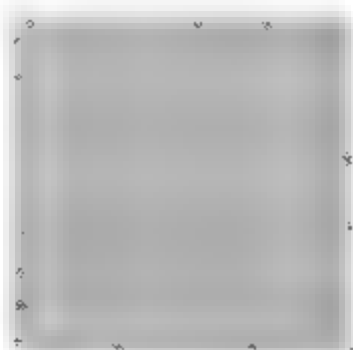


③ 在底色上擦拭出阴影和高光。

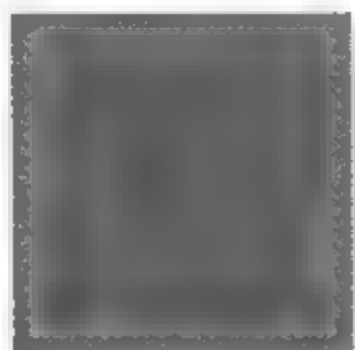
网点的表现类型:



55L 10%的网点



55L 15%的网点



55L 30%的网点



55L 40%的网点

练习用网点表现头发:



① 绘制人物结构。



② 画出发迹线位置和五官。



③ 根据发际线画出头发。



④ 绘制人物发型。



⑤ 在发型的基础上打网点。



⑥ 绘制高光和阴影。

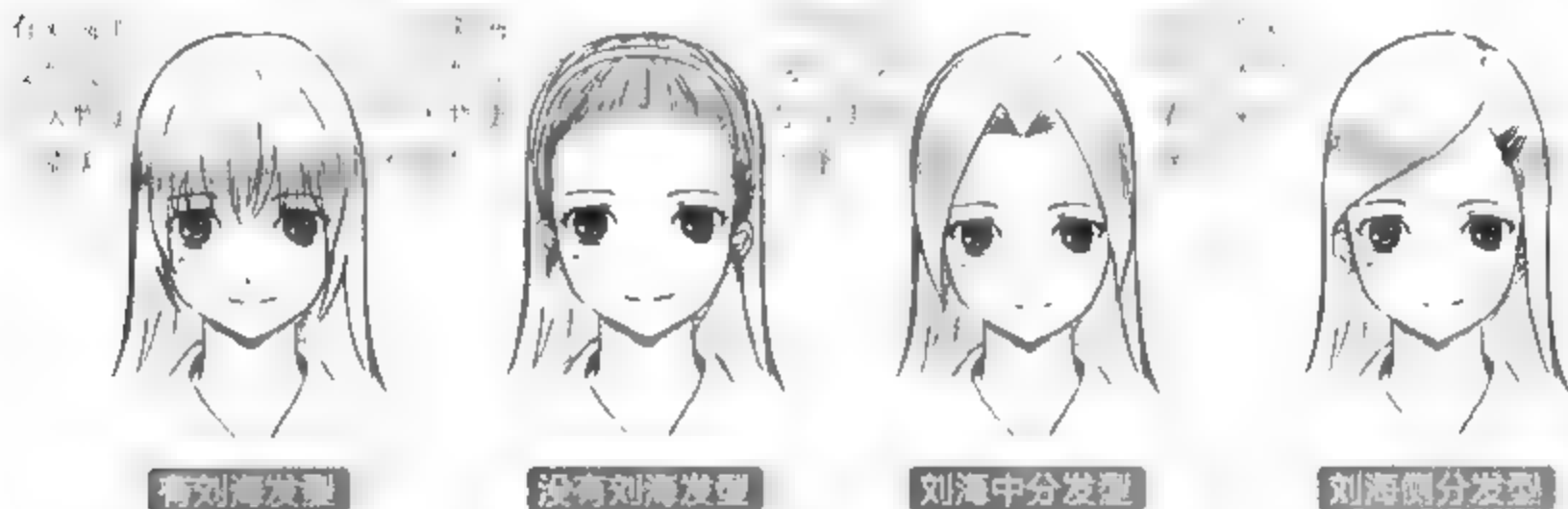
2.3.2 头发局部的处理

在塑造人物头发的时候，不同部分的头发会有不同的处理方式。例如前发和后发的处理，耳发和垂发的处理，都会有所区别。现在就让我们一起来学习这些处理方式吧。



正确的发际线位置能帮助我们更好的绘制出人物的发型。虽然绘制发型的时候不会画出发际线，但它对发型的绘制仍然很重要。

» 前发的表现



前发的不同也会改变发型。不同的前发造型给人以不同的角色感觉。没有刘海的造型让角色看上去更活泼好动，中分的造型人角色看上去更强势主动，侧分的造型则让角色显得更文静。

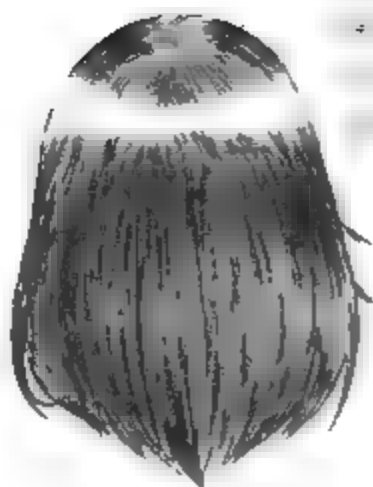
前发的绘制步骤



» 后发的处理



后发效果



后发起始位置



前视后发效果

后发的绘制步骤



① 绘制后发的结构及发旋位置。



② 绘制后发造型草稿。



③ 绘制后发造型。



④ 添加发质效果。



① 绘制后发的结构及发旋位置。



② 绘制后发造型草稿。



③ 绘制出发质的效果。



④ 添加头发的阴影。

根据设定，不同的角色会有不同的发型，而后发设计更能体现出发型的不同之处。

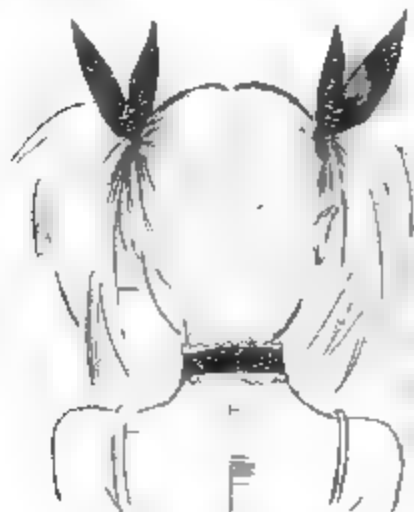


① 在头发的顶端确定发旋的范围。



② 在发旋范围内用放射线画出发旋。

» 马尾发的表现

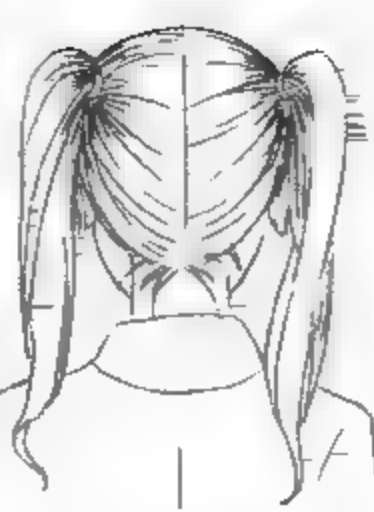
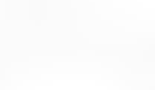


双马尾表现A

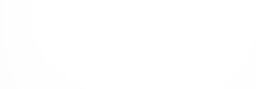
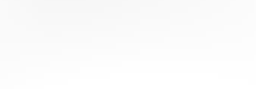
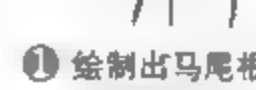
发丝会向



3



双马尾表现B



扎马尾时头发会被收拢集中在扎结的位置。而双马尾则会集中在两个点上，形成如左图的发丝走向。

扎马尾的注意要点



马尾辫成图



扎结位置



绳结位置

扎辫子的步骤



① 用手把马尾抓起来。



② 用发带在马尾上绕一圈。



③ 将发带再绕一圈。



④ 将发带的两端系起来。



⑤ 打一个蝴蝶结。完成。



2.3.3 头发的动态表现

要画出自然飘动的头发，就要了解不同作用下头发是如何运动的。人物在静止不动的时候，受到重力的影响，头发会自然下垂。然而即使是静止不动时，头发也有可能因为受到外力而产生动态。而在运动的时候，头发更会随着动作飘动，上扬或下垂。下面就来具体讲解头发的各种动态表现。

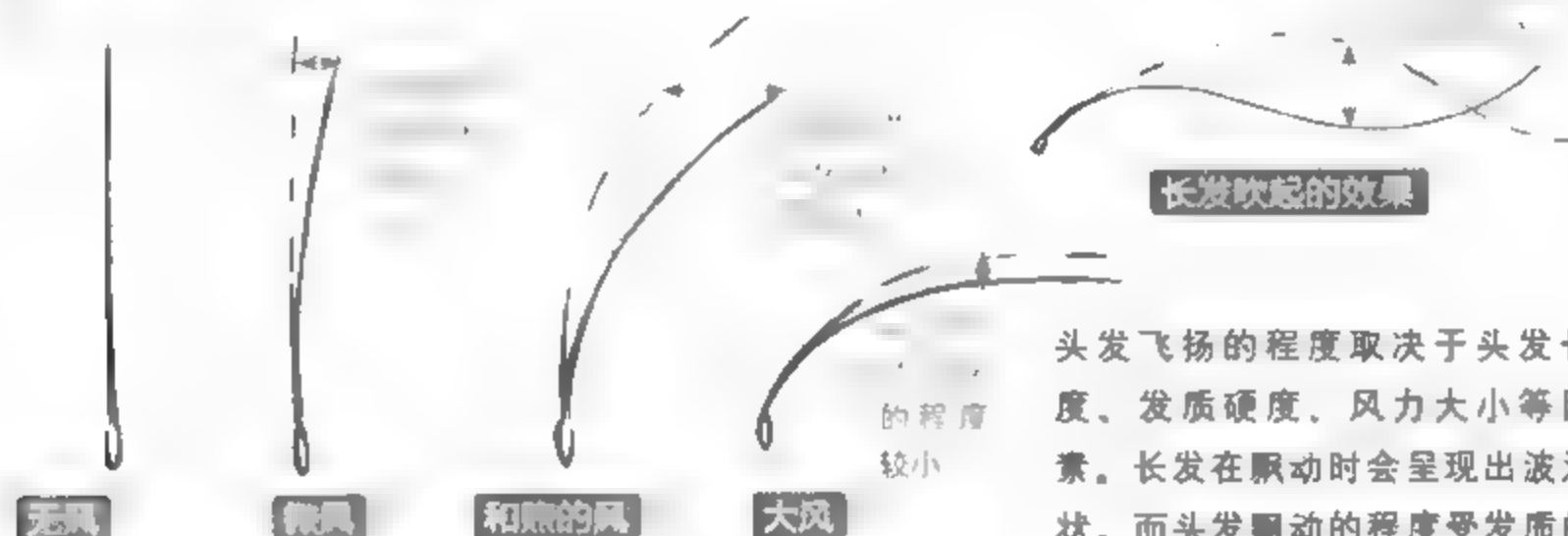


无风的状态



起风的状态

» 头发飘动的原理



长发吹起的效果

头发飞扬的程度取决于头发长度、发质硬度、风力大小等因素。长发在飘动时会呈现出波浪状。而头发飘动的程度受发质的影响更大。

下面来看看飘动中头发的画法

① 先绘制出人物的动作结构图。



② 绘制出人物的五官及发际线并细化。

③ 确定风向，绘制出飘动的效果。



④ 绘制出陪衬背景，表现风吹来的方向。

» 长发和短发动态的区别



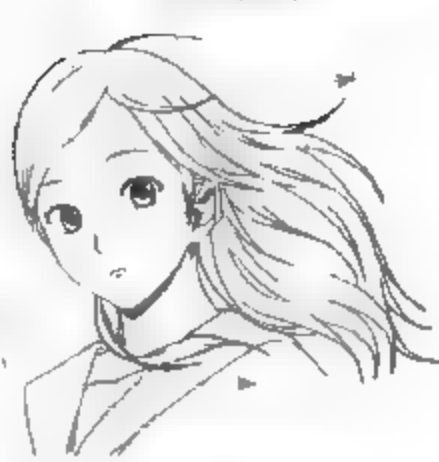
无风短发



风吹短发



无风长发



风吹长发

» 侧面的头发动态表现



无风短发



被向后吹的短发



被向前吹的短发

» 头发被迎风吹起的动态表现



微风拂面

风力微小，头发轻轻飘动。



缕缕清风

风力稍微变大了一点，头发扬起来了。



狂风大作

风力非常大，人物头发飞扬，睁不开眼睛。

► 不同外力作用下头发的动态表现



重力作用效果



在绘制草稿时可以先只考虑重力的作用。



风力作用效果



在绘制草稿时可以先确定风向和风力。



阻力作用效果



在绘制草稿时可以先确定阻力的方向，表现出阻力的强度。



1



2



3



4



5 亮色短发



6



7 深色双马尾

特训练习

为角色添加适合的发型

① 构思出要绘制的主题和造型。

② 先绘制出人物的结构。人物动态决定了头发垂落的方向。

③ 根据人物结构 画出五官。



④ 根据人物头部结构 画出发际线位置和头发轮廓。

⑤ 通过发型草稿的设计确定发型。

⑥ 在前一步的基础上绘制人物的服装造型。



⑦ 描绘出人物面部的线条，并为瞳孔填充颜色。

⑧ 描绘出人物头发的线条 马尾辫要扎得高一点。

⑨ 描绘人物衣服的线条 注意衣服与身体重叠的部分要擦除。



① 擦除草稿 线稿绘制完成。



② 细化角色的服装，添加造型细节。



③ 绘制角色的发型。



④ 绘制整体阴影表现。



⑤ 添加人物服装的颜色。



⑥ 添加整体的高光，完成绘制。

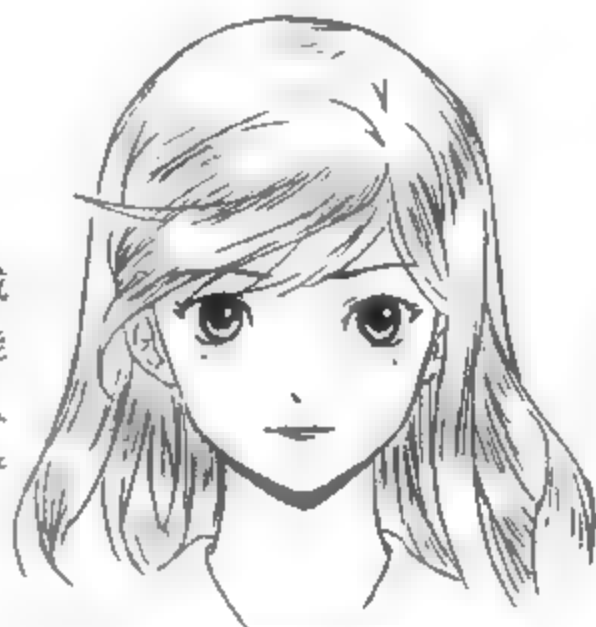
女性头部的整体表现

初步了解女性和男性头部的区别之后，我们来学习女性头部的整体表现，通过女性角色的脸型、五官以及发型进行讲解。



女性造型A

通过加深睫毛以及展示更具成熟女性风格的造型与化妆，能更突出女性的特点。同样的人物在不同的表现手法下也会产生完全不同的效果。



女性造型B



圆形脸型



三角形脸型

仰视和俯视视点下头部的画法



发型和发质的表现同样可以影响角色的属性。



同一个角色不同的发型，给人的感觉也会不同。短发更活泼，长发更文静。

03.1

不同表情的表现方法

在漫画中，人物有着丰富的表情。这些表情可以用来表达感情。不同的角色有不同的表情特征。具有代表性的表情往往会给人留下深刻的印象。

技术专栏

利用表情的变化来表现角色的情绪变化

表情是人物的内心活动最直接的表达方式。五官的一些小变化，往往能够体现出人物情绪细微的变化。

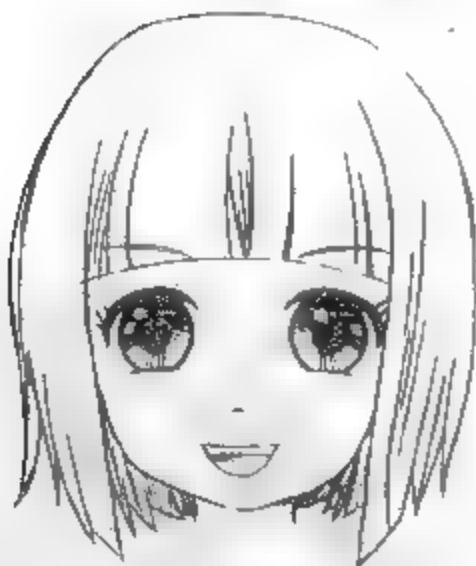


普通表情



微笑表情

眼睛的变化



喜悦

因为喜悦 眉毛成了月牙形。



愁苦

眉头紧锁呈八字形，表情显得愁苦。



惊讶

眉尾上扬，眼睛瞪得很圆，上下眼睑远离了眼珠。

» 嘴巴的变化



喜悦



悲伤



惊讶

» 情绪变化的画法

下面让我们通过改变五官来表达情绪的变化吧。



普通表情

普通表情。眼睛平视前方，眉毛呈平行状，嘴角没有弧度。



有点意外

有点意外的表情。眉毛微微抬高，嘴巴也微微张开。



惊讶

感到吃惊，眼珠与眼眶的距离拉大，嘴巴张得很大。



吃惊

相当吃惊。眉毛高高抬起，眼睛收缩变小，嘴巴张得很大。



无奈

从惊讶向无奈过渡，眉毛呈八字形，嘴巴张开嘴角向下。



无语

眉毛呈八字形，嘴角一边向上牵动，显得不情愿。

第12章 人物表情

人物高兴的时候，脸上通常会面带微笑，表达出内心的愉悦与幸福。

» 高兴时面部的肌肉运动



俏皮可爱的笑容

眉毛向上挑起，眼珠紧贴眼睑，嘴巴张开。



眼轮匝肌向内收缩，眼眶挤压

咬肌向外拉扯

高兴表情肌肉结构

因为是笑，所以咬肌会向外拉扯，嘴角自然形成向上的弧度。

» 用表情变化体现高兴的不同程度



微微上扬的嘴角，眼睛圆睁。



张开嘴巴，眼睛微微眯起，眉毛抬高。



兴高采烈时，眼睛睁得很大，眼距变宽，嘴巴张开拉长。

人物高兴时嘴巴的变形

高兴时嘴巴的特点是嘴角向上勾起一个弧度。



抿嘴浅浅的笑容，一般是不善表达自己感情的人的口型。



咧嘴坏笑的形象，表现出奸邪之感。



咧嘴笑，表现出活泼的性格。



龇牙笑，很热血地露出整齐的牙齿。



吐舌俏皮的笑，表现可爱又精灵古怪的少女。



张嘴大笑，像是因一件极富喜感的事大笑不止。

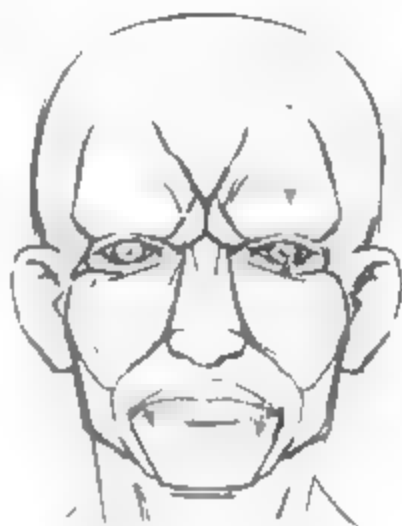
3.1.2 生气的表情

生气是一种比较强烈的、因极度不满而表现出来的情绪，人物在生气时面部的表情变化会显得比较极端。



生气表情

瞪大眼睛，眉毛呈倒八字竖立。



生气表情肌肉结构

嘴部咬肌下拉，所以可以看到唇角的方向是向下的。

用表情变化体现生气的不同程度



微微有点生气，嘴角下撇。



眉毛上扬，眉心向下聚集，嘴巴张开



眼睛圆睁，眼珠缩小，眉毛上扬，龇牙咧嘴。



生气时眉眼的特点是眉毛呈倒八字，向眼间挤压。更甚者还会有因挤压形成的川字。



眉毛微微皱起，表示微怒。



眼睛睁得大大的，在发怒时也表现出惊讶。



眼睛扁平，瞳孔缩小，发怒中带有震惊、疑惑等意味。



相当愤怒，眉眼间用力挤压，形成川字。



夸张的愤怒，达到愤怒的顶点，眼里都冒出了火焰。



带有傲慢感的怒气，目光不投向对方，而是投向别处。

3.4.3 哭泣的表情

角色在难过到一定程度之后，会伤心流泪。这时候的表情通常是眉心皱起，肩角和眼角下垂，嘴角向下。



哭泣表情

因委屈而哭泣，眉毛会形成八字形。



哭泣表情肌肉结构

嘴噘起，咬肌向下拉。

» 用表情变化体现哭泣的不同程度



受委屈后心里难过，眉毛形成八字形。



眉毛紧皱，眼距变小，咧开嘴哭泣。



泪水开始溢出，嘴角噘起，想努力地止住泪水。

哭泣时眉眼的变形



因为感到不可思议而瞳孔缩小，委屈地哭。



像是迎风流泪一般，通常是坚强的人触感生情的表现。



因委屈而哭泣。



因不忍看到悲剧而闭着眼睛哭泣。



Q版的夸张哭法，眼泪像瀑布一样。



喜极而泣，眉毛下弯如弯月。

3.1.4 害怕的表情

人物内心感到害怕时，通常会直接体现在面部表情中。瞳孔会缩小，眉毛向上扬起或呈八字形。



害怕表情

因为害怕，脸部有一定幅度的扭曲和夸张。



皱眉肌向上
拉起

眼睛睁大
瞳孔缩小

害怕表情的肌肉结构

嘴噘起，咬肌向下拉。

用表情变化体现害怕的不同程度



微微皱起眉头 嘴巴微张。



微张着嘴 感到惊奇。



仔细看清楚后吓了一跳，瞳孔骤然缩小。



一般表现害怕的嘴型有咬紧牙关，嘴唇颤抖，嘴巴大张等。



因恐惧而咬紧牙关。



因害怕而颤抖，嘴呈波浪线。



战战兢兢，咬紧牙关。



因害怕而张大嘴巴。



因害怕而咬紧牙关，同时由于内心的恐惧，牙齿在打颤。



因不安害怕而撅起嘴巴。

3.1.5 惊讶的表情

眼睛瞪大，眉毛上扬 都是吃惊表情的典型特征，受到惊吓 或是看到不能理解的事物时 都会露出惊讶的表情。



惊讶表情

眉毛与眼眶都随着吃惊的情绪向上提升。



惊讶表情

咬肌向下拉 同时向内收缩 形成O字形

» 用表情变化体现惊讶的不同程度



遇到突发状况时 稍感意外。



发现惊喜的事，五官舒展。



遇到意想不到的状况时略显呆愣的吃惊表情。

人物惊讶时嘴巴的变形



O字型的嘴，表现惊讶之余还带有原来如此的感觉。



惊讶时嘴巴通常会微微张开 或者惊叹地大张开嘴。

微微张开的嘴可以表现吃惊的同时又欲言又止。



不规则的曲线 歪斜的嘴巴 表现惊讶但无法抗辩



表现茫然的嘴形。画的时候嘴形与鼻子的距离要远一些。



大吃一惊的嘴形 嘴巴大张。



夸张的嘴形 下颚拉的很长 就像惊掉了下巴一样。

3.1.6 害羞的表情

当人物难为情或不好意思的时候，心中会涌现一种情愫，表现就是羞红的脸、尴尬的表情。



嘴角向上，露出微笑，掩饰内心因害羞引起的紧张。



皱眉肌向上

害羞的表情肌肉结构

眉毛呈八字形，因为害羞扭捏而皱起了眉头。

用表情变化体现害羞的不同程度



微微扬起头，脸上有红晕。



皱起的眉头表示尴尬，嘴角勾起的微笑掩饰内心的紧张。



心事被彻底撞破只能眼神看着别处，嘴里呵呵傻笑。



害羞时脸部的表情

人物害羞时的脸部特征是出现红晕。



害羞的同时又有点紧张，嘴部呈现为抖动的线。



有点吃惊并且害羞的表情。



不愿承认自己害羞，撇嘴看向一边。



害羞得闭上了眼睛，嘴角微微上扬。



1 正常、平静



2



4



3 欢笑、大笑



5



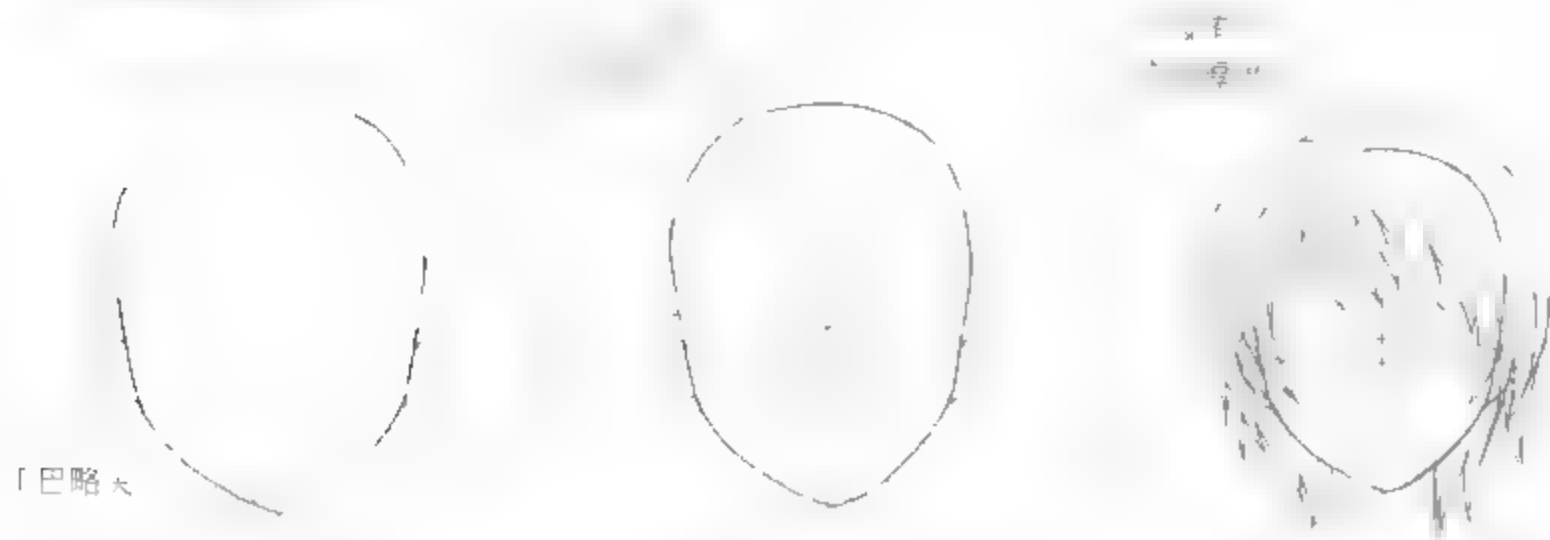
6 欢笑、大笑



7

特训练习

绘制高兴的少年



① 绘制出人物头部的外形轮廓。

② 在头部轮廓的基础上定好头部的十字基准线。

③ 为人物的头部绘制出头发的轮廓及其外形。

眼睛在



④ 参照脸部十字基准线，确定人物五官位置。

⑤ 根据定好的五官位置，画出人物五官的轮廓，注意眼睛与嘴巴的表现。

⑥ 细化五官，画出瞳孔和口腔内部的结构。



⑦ 用黑线将人物外形勾画出来，并且填充眼睛底色。



⑧ 去掉辅助线，给人物的眼睛点上高光，适当添加阴影。

03.2

不同性格角色的表情

不同的人物有着不同的性格，而性格往往能够影响人物的表情。有时候，同样的心情，两个不同的人物脸上的表情也会有很大差别。下面，就让我们一起来学习不同性格的角色的表情变化吧。

技术专栏

性格是决定角色表情的关键

性格决定命运，说的是不同性格的人遇到同样的事情会有不同的表现。而表情也一样。现在，就让我们来看看，两个不同性格的人物情绪变化时，表情变化的区别。

▶ 性格开朗的人物



性格开朗的人物，通常的表情都是在笑，并且大笑时嘴巴张得较大，眉毛上挑，眼睛有神采。

性格开朗人物的不同情绪：



开朗性格微笑表情

在绘制开朗人物时要注意到眼睛上下眼睑距离一般较大，眼神明亮，会不自觉地嘴角微微上扬。



开朗性格表情



开朗的人物在高兴地大笑时，通常嘴巴占面部的面积比较大，眼睛距离会变短。



喜

通常眉毛高挑，眼睛比较有神采，咧开嘴巴来笑。



怒

生气的时候，眼睛瞪大并且嘴巴俏皮地噘着。



哀

开朗的人难过时，往往表情夸张，痛哭流涕。



惊

受到刺激后，眼睛瞳孔缩小，眉毛高高挑起，嘴巴拉长。

性格内向的人物

性格阴沉内向的人比较低调，情绪很少外露，眼皮只是微微抬起，眼睛中高光比例比开朗型的人要小，眼睛半阖显得更加安静。



眉眼之间的距离较近，上眼睑弧度不明显，嘴巴始终处于紧闭状态。

性格内向人物的不同情绪。



无表情

这类性格的人一般较为内敛，眼睛总是向下看，所以上眼睑总是弧度平缓，嘴巴紧闭。



表情弧度变化不很明显 上眼睑弧度较小，上下眼距不大 嘴微微形成向上的弧度。



表情较为扭曲 眉毛紧皱着 眼睛瞳孔缩得很小 嘴巴夸张变形。



眉毛呈八字形下垂 眼神涣散，嘴角向下。



眉毛高高挑起 瞳孔缩小 嘴巴呈拉长的O形。

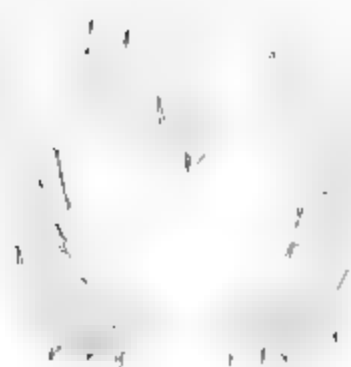
利用十字线来辅助五官定位

不同的表情会让五官的结构发生变化，这时我们可以运用十字线来确定五官位置。

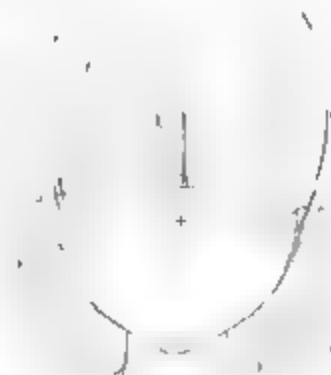


» 绘制一个开朗性格女孩高兴时的表情

掌握开朗性格人物五官的特点，绘制其高兴表情时眉毛、眼睛及嘴部的状态。



① 首先我们要勾画出人物的头部轮廓，将发型也考虑到整体造型中去。



② 在人物头部用十字基准线来确定好中心点位置。



③ 参照十字基准线，添加高兴状态下的五官。

嘴巴呈拉长
的半圆形



④ 接下来为嘴巴以及眼睛添加内部结构，将瞳孔部分绘制出来。



⑤ 用黑线勾出外轮廓，为瞳仁添加底色，并且绘制出细节。

眼睛处的点
光很重要
更有神采



⑥ 去掉辅助线，为眼睛添加高光，并将头部的其它细节与阴影部分画出来。

如何画出优雅的千金小姐

古时把富贵人家的未婚女子称为“千金小姐”，现在时代发生了变化，千金小姐也多用来指有钱人家的未婚女孩。出身豪门的千金小姐，因为从小就受到良好的教育，显得非常有气质，看起来十分优雅。



千金小姐一般有一头卷曲华丽的波浪型长发，耳发较长并且微微卷曲，眼神有些犀利而傲慢，显得额外挑剔任性。



图 3-1-1 千金小姐的正面、半侧面和侧面

一头卷曲的波浪形长发，眉毛上挑，上眼睑细长并且上扬，即使不笑，嘴角也流露出略带轻蔑的笑容。

眼睛较为狭长，眉毛位置较高，上下眼距不会太大。

千金小姐的正面、半侧面和侧面



上眼睑较平，眼角细长向上弧度不大。



眼睛斜着看向一侧，微微傲娇的笑容。



从侧面看，眉毛上挑，眼角处棱角较尖，睫毛细长。

» 高兴的表情



嘴巴紧闭，嘴角弧度向上，露出满意的微笑。



眉毛微微上扬，嘴角向上的骄傲的笑容。



轻蔑地大笑 眉毛的高低不同，显得任性轻浮。

» 愤怒的表情



有点不悦的神情，眉毛尾部扬起，嘴巴张开像是要调侃什么一样。



眉头紧皱，向眉心聚集，嘴巴呈向下的弧线。



愤怒的斥责表情 眼睛瞪大瞳孔缩小，嘴巴呈弧状的梯形。

» 悲伤的表情



眉头紧皱下垮，嘴角向下。



流出眼泪，眼角微微向下，嘴巴呈波浪线。



眉头紧皱产生皱褶，嘴巴向下弯曲弧度大，紧咬下唇。

不同性格角色的表情展示



03.3

角色表情的夸张变形

在漫画中，人物的表情有时候会发生急剧的变形，以体现人物激烈的内心活动。下面，就让我们来学习人物表情的夸张变形。

技术专栏

表情的漫画式夸张

表情的漫画式夸张，通常表现在面部的五官变形上。现在，让我们来看看不同的表情下五官的不同变化吧。



高兴表情的变化

随着内心的喜悦程度，嘴巴的闭合程度也会发生变化。



微笑时嘴巴呈小半圆形，下唇弧度较小。



嘴角弧度变大，微笑程度增加。



大笑时，嘴巴的张合程度最大。



愤怒表情的变化

内心愤怒会先从急躁逐渐变为厌恶、反抗。



微微愤怒时，嘴巴呈O型。



愤怒程度变强，嘴巴因纵向拉伸而变大。



愤怒到最大程度，嘴巴呈方形。



悲伤表情的变化

内心悲伤会从最先开始的叹息，变为沮丧、失望，到最后的绝望剧痛。



眉毛呈八字形，眉心紧皱，嘴巴呈拉长椭圆形。



哀嚎的嘴型，呈圆形。



嘴巴呈扁长的方形，表现出失落与失望。



惊讶表情的变化

从开始的略微惊讶，发愣、大吃一惊，最后发展为震惊。



眉毛位置较高，弯弯的，嘴巴呈扁椭圆形。



惊讶程度变大，嘴巴横向拉伸。



惊讶到石化程度时，双眼呈圆圈状，嘴巴呈方形。

五官的夸张变形

眉眼的变形：



对某事吃惊的眼神。



对于某事或某人相当震惊，眼球缩小。



轻蔑、不屑的眼神。



看到金钱珠宝 或者美食时，眼睛闪烁着星光。



犯花痴的眼神，眼睛变成心形。



极度夸张的震惊 眼睛直接变成了白眼。

嘴巴的变形：



吃惊，或忍受疼痛时
牙关紧咬。



愤怒咆哮时的嘴巴，
杀人般的气势。



不屑、轻蔑，嘟着的
嘴巴。



露出笑容时带着小虎
牙的嘴 带有野性的
可爱感觉。

夸张表情的画法



安排好五
官位置

① 首先要做的是画出一个头部的大体结构。

② 接着开始在头部结构图上绘制草稿，将自己的想法初步勾画出来。

③ 然后顺着草稿一边描线一边修改不满意的地方。

④ 最后线稿描画完成，加上一些阴影增加立体感。

高兴时的面部夸张表现

要夸张地体现角色高兴时的面部表情，可以把人物的眼睛弯曲成月牙形，嘴巴大张。

眉毛弯弯的



夸张的高兴



头部结构

眼睛和嘴巴形态夸张，在面部所占面积较大，嘴角离脸颊边线很近。



普通的高兴



下巴线

夸张的高兴



眼睛上下眼距变小，下眼睑弧度向上弯曲，嘴巴呈弧线，一条嘴角向上拉的。



夸张的微笑



夸张的欢笑



眼睛眯成一条弯弯的弧线，红晕加深，嘴角向上翘，看起来像猫咪的嘴巴。



夸张的大笑

简化为猫咪张大嘴的样子

3.3.2 哭泣时的面部夸张表现

夸张地表现哭泣表情时，除了表情之外，还可以把眼泪进行夸张变形，例如夸张为两根泪柱或是喷涌而出等等。嘴巴也可以夸张地朝下弯曲，体现出委屈的心情。



夸张的哭泣

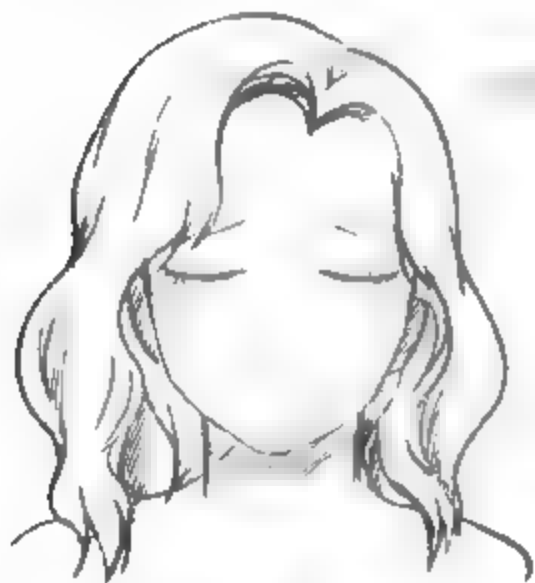


头部结构

眉头紧皱，眉心的皱褶变多，下眼睑向上弯，使眼珠形成半圆形，嘴巴咧开。



普通的哭泣



普通的流泪



由紧闭眼睛默默流泪变成流着两行宽泪紧皱眉头的表情，眉毛中间形成M形的皱褶。



夸张的流泪



普通的大哭

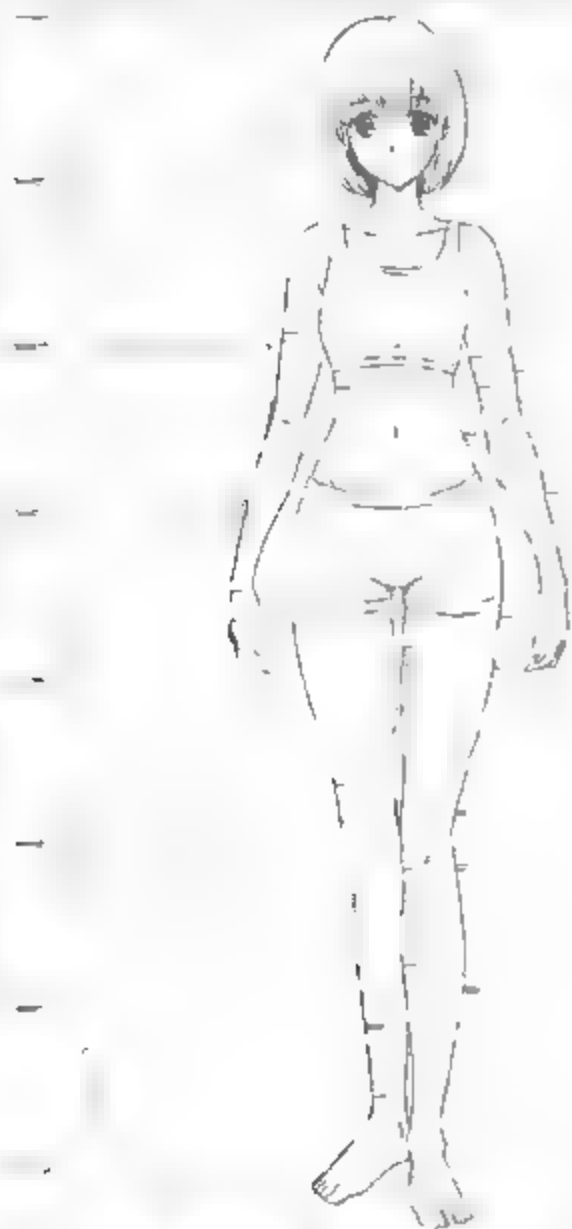
眼珠简化为两个小黑点，眼泪由两行泪变成圆圈形的泪珠挂在眼睛旁。



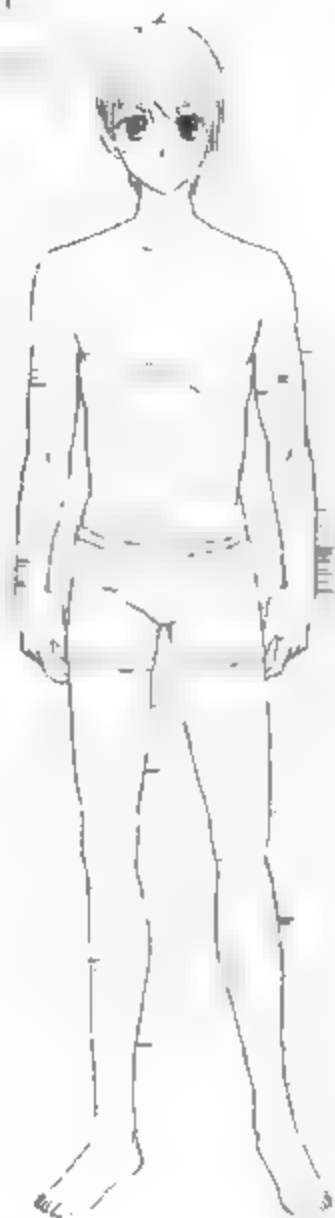
夸张的大哭

本章重点 相同头身比的角色性别差异

相同的头身比下，男性角色和女性角色也存在着差异。男性的体型会相对壮硕，而女性则显得单薄。下面就让我们来看看相同头身比的角色性别差异吧！



7头身女性



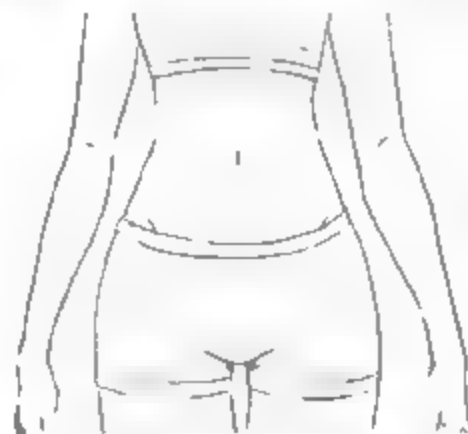
7头身男性

女性的身体比起男性更为柔软，也不会有很突出的肌肉。而男性的阳刚则表现在身体的结实壮硕上。男性的身体有较强的线条感和更为明显突出的肌肉结构。

由于男性头部一般比较大，相同头身的男性比女性更高一点。男性体型特征也与女性不同。男性的体型是上宽下窄，而女性则是胸部和臀部宽，腰部窄。

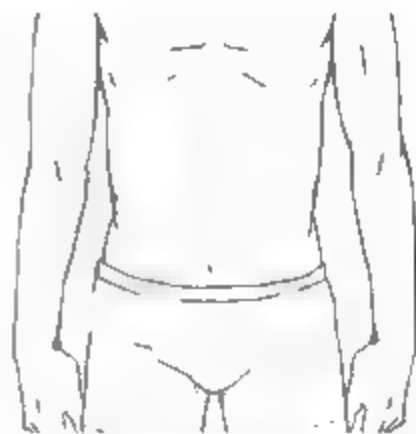
男性角色和女性角色腰线的位置

女性的腰部很细，线条也很柔和。男性的腰部要粗壮些，也更为硬朗。男性的腰线要比女性的低些。



女性的腰高

线条柔和



男性的腰低

线条硬朗

特训练习

绘制可爱的6头身女孩

人物头部要占
满一个立方体

女性的身体是
很柔软的 肌肉
表现也不会很
鲜明, 绘制结构
时要注意这点

① 先确定头身比例 并根据头身比
绘制出人物的关节图。

② 在关节图的基础上绘制出人物的
大体动作。

③ 通过人物的几何结构图绘制出人
物的结构图。

④ 在人物结构图的基础上绘制出人
物的发型和五官。

⑤ 进一步细化人物的造型草稿, 绘
制出人物的服装。

⑥ 根据草稿, 首先描绘出人物头部
的轮廓 并细化瞳孔。



① 描绘出人物上半身的线条，并画出褶皱的细节。



② 绘制出下半身的线条，描出百褶裙的裙褶。



听凌来表了

③ 擦除草稿，6头身女孩的线稿就完成了。

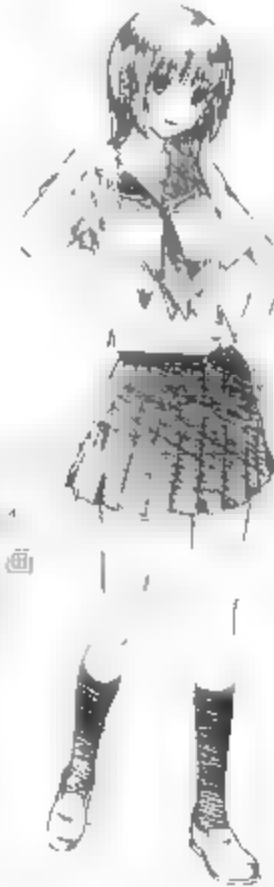


加入阴影

丰富细节



④ 丰富人物细节，绘制出角色的头发发质效果。



重，不要画

⑤ 表现出角色服装的颜色和材质效果，完成绘制。

⑥ 绘制出人物的明暗对比，添加细节完善结构。

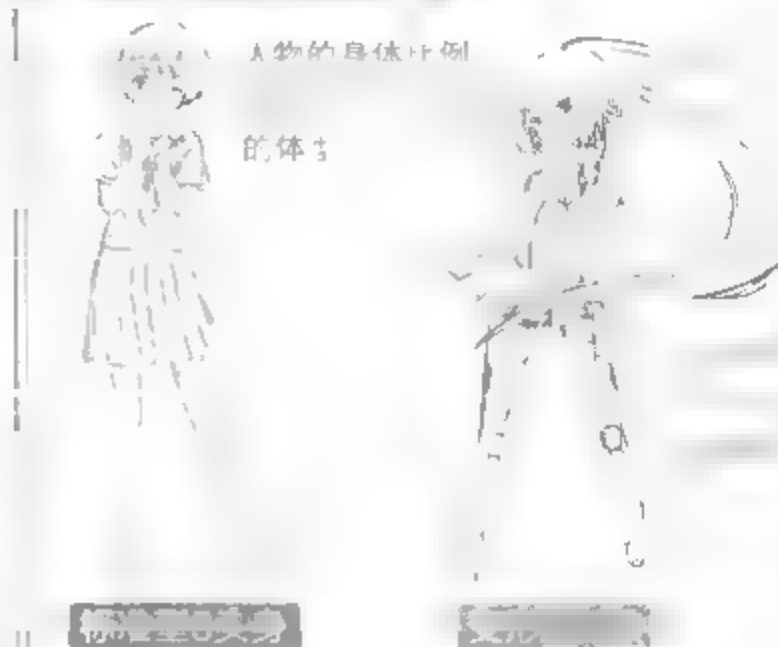
4.2.5 6头身

6头身是现实中人物的基本头身比例，人物身体各部分比例适中，身材相对也比较匀称。



6头身人物

6头身人物的身体变化



6头身角色
有了明显

标准型6头身

头身比是一个起量化作用的辅助工具，方便我们确立标准的身体比例结构。但在绘画中，常常会用到不同的身体结构比例。所以如何灵活地绘制人物的身体变化很重要。

6头身人物的绘制步骤



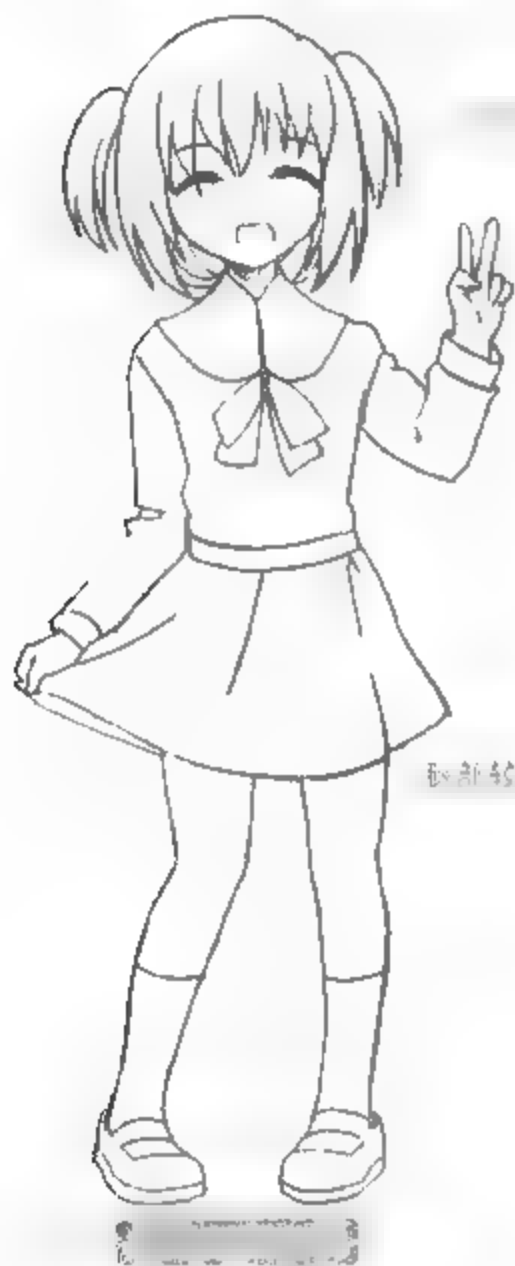
① 首先，确定头身比并绘制出人物的结构图。

② 在结构图的基础上确定角色造型。

③ 最后，添加细节完成绘制。

5.6.2 儿童

儿童时期通常指5岁到小学阶段，这时候人的手脚和身体都尚未成熟，男孩和女孩的身体并未发育，性别特征也没有体现出来。



儿童正面结构

儿童时期身体结构已经开始变化，躯干和四肢都变得比较长，关节可以适当表现，但不要画得太明显。



儿童侧面结构

从侧面看，站姿要比婴儿时期挺拔一些，但是这时身体还没有开始发育，即使是女生胸部也不突出。

儿童侧面表现

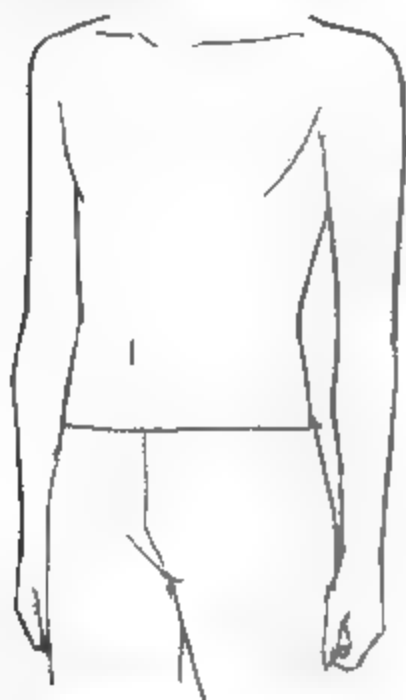
» 身体局部特点

颈部的表现

手部的表现

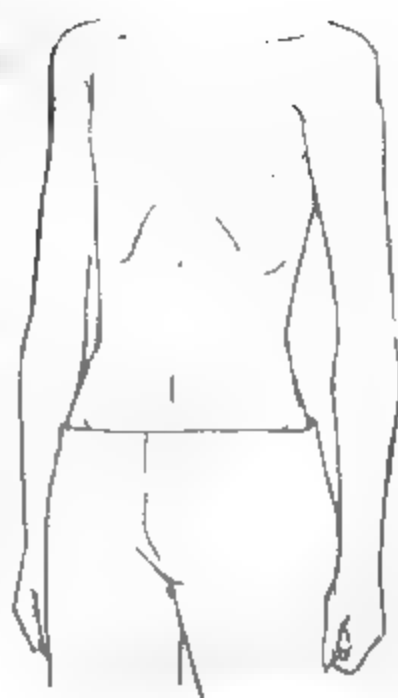
腰部的表现

» 不同体型表现



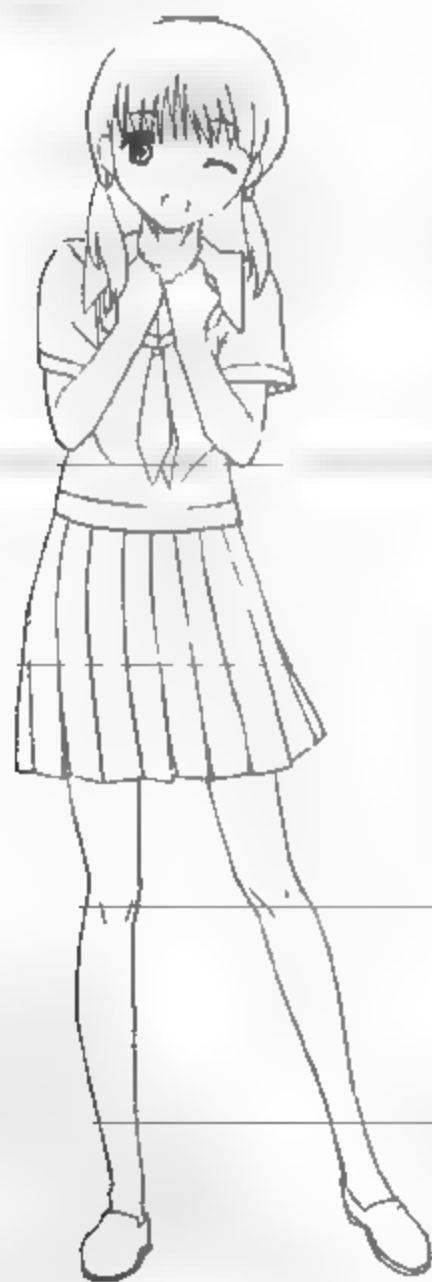
普通的少年体型

胸、腰、臀
比例协调



偏瘦的少年体型

» 男女身体对比



少女体型

这个时期身体都已开始发育，而且男女的身体已经有了很明显的区别。女生的手腕更细一些。

少女的腰部比男生细一些，看上去更苗条。

女生的腿部也比男生更纤细一些。

女生的双脚比男生更小一些，脚的宽度比较窄，因此看上去显得细长一些。



少年体型

06.2

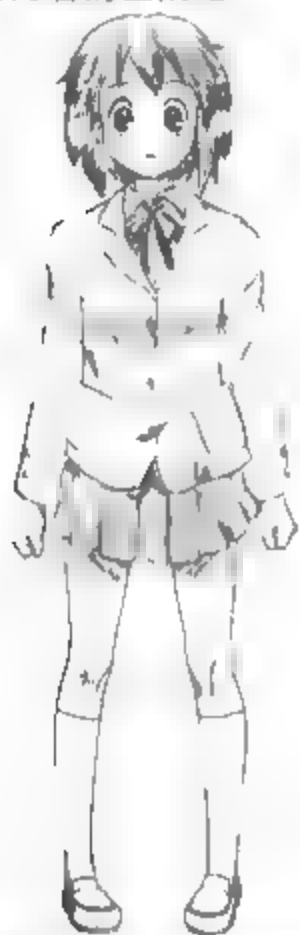
角色的情绪动态表现

动作是人物情绪最直接的表达方式，根据不同的情绪，人物会做出不同的动作来表达情感。这一小节，我们一起来学习如何用动作表达情绪。

技术专栏

没有肢体语言与有肢体语言的情绪表达的差别

在绘制人物动作的时候，饱含情感的肢体表达和没有情绪的肢体表达有着很大的差别。让我们来看看两者的区别吧！



无肢体语言的角色



有肢体语言的角色

下面来具体分析两者的区别。

	头部正 常，头 发垂顺 下来		头发飞 扬，富 有动感
	手臂放 松，自 然垂下		手臂抬 起，增 加了欢 快感
	双手放 松，姿 势自然		双手一 起摆出 了开心 的手势
	双腿自 然分开		单腿离 地抬 起，显 得很欢 快

6.2.1 高兴时的身体动态

表现高兴的人物动态是漫画中最常见的，也是平时最常画到的肢体动态。



通过抬起双手和抬手的高度来表现角色高兴的程度，肢体语言的微妙变化常会带来不一样的效果。



作画画出变化的姿势，状态展开

高兴的人物全身图



跳跃动作表现人物高兴的心情



人物单脚离地，做出跳跃的姿势，高兴的情绪更加明显。



手臂抬起，配合腰部摆出跳跃的姿势。

6.2.2 受惊时的身体动态

人物在受到惊吓的时候会不自觉地做出震惊的肢体动作，或是整个身体都变得僵硬。现在让我们学习绘制受惊时人物的身体动态吧！



受惊的人物半身图



人物单脚离地

受惊的人物全身图

人物双手抱

通过双手抱头的动作来强调受惊的程度，使角色更具有感情色彩。



增加动作的幅度来提升受惊的程度



人物腿部抬得很高，使得人物做出了跳跃的动作，表现出被吓了一跳的感觉。



人物手臂抬得也很高，表现出少女想要保护头部的样子。

6.2.3 害羞时的身体动态

害羞时，人物的动作会下意识地内敛，整个身体显得拘束，配合面部腼腆的表情，使人怜爱。



害羞的人物半身图

害羞的时候，手臂夹紧躯干，表现



书本抱在胸前，更加有害羞的感觉



把双手放在胸前的动作比仅靠表情表现害羞要更进一步，效果更好。



害羞的人物全身图

人物披肩的运动
面部的感觉



人物的肩膀要
前倾于面
一些

细节也能体现害羞情绪

害羞的时候，人物稳定而安静地站在地上。



人物的双手和身体贴合在一起，看上去十分拘谨。

6.2.4 紧张时的身体动态

绘制人物紧张时的身体动态，需要把握住身体紧绷的形态。在紧张的时候，人物通常会高度警觉，常因此做出不自然的动作来。



紧张的人物半身图



紧张情绪主要依靠人物上半身的动作来表现，双腿的姿势可以随意一点。

紧张的人物全身图



人物的双手握成拳头举在胸前

紧张时身体会比较僵硬，肩抬高和缩颈的动作可以表现这种效果，而双手握拳放于胸前的动作更好地突出了人物的情绪。



双眼看向前方，表现出紧张的状态

紧张的身体结构表现



紧张时人物的动作会比较僵硬，最常见的就是会缩颈耸肩。

6.2.5 生气时的身体姿态

人物在生气的时候，动作往往会显得很极端。例如叉开双腿、紧握拳头、肩膀高高耸起、头发也飞扬起来……这些都可以表现人物的气质。



一般生气时我们会叉腰，而用力地把手僵持在身前则进一步表现了生气的程度。



生气的人物全身图

用符号体现情绪



一些表象化的符号也能很好地表现生气的情绪。

6.2.6 哭泣时的身体动态

难过沮丧达到顶点的时候，人物会通过哭泣来发泄心中的情绪。而哭泣时的身体动态也多种多样。有蜷缩起来哭泣的动作，也有伸展身体嚎啕大哭的动作，要根据人物情绪的程度进行绘制。



哭泣的人物半身图



用两只手擦眼泪永远比用一只手擦眼泪来的效果要强烈，这是最常见的哭泣动作。



哭泣的人物全身图

哭泣的姿势



双手同时擦拭泪水，哭泣的程度被加强了



擦拭泪水时，人物的手掌要微微攥成拳头，手指张开一点，用指关节擦去泪水



1



2



3



4



5



6



7



8

07.1

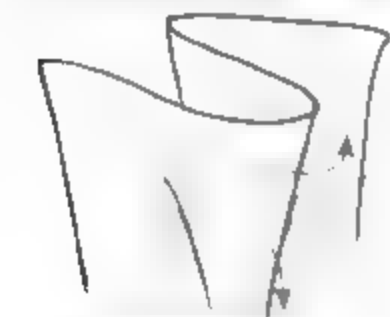
古代服饰

古代服饰比现代服饰相对要复杂、华丽一些。各个国家和民族都有一些体现自己风格和韵味的传统服饰，本书就来看看各具特色的古代服饰。

技术专栏

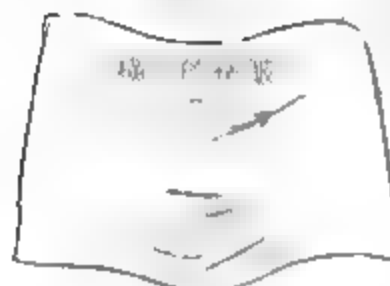
布料褶皱的种类和表现方法

褶皱的产生是由于人体做不同动作对衣服有拉伸、收缩、扭转等变化，也就是说褶皱的变化是随着人体的运动变化的。当然也有通过裁剪制造的人工褶皱，就是通常所说的衣服花边。下面来具体看看不同的褶皱种类。



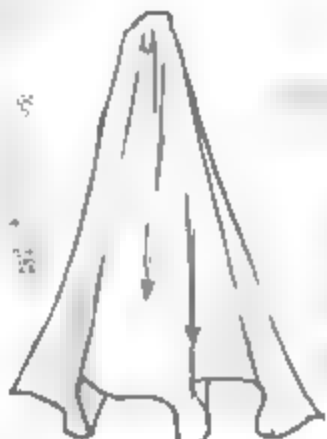
压缩褶皱

1. 褶皱产生于布料被压缩时



伸展褶皱

伸展褶皱是布料的拉伸



重力拉伸褶皱

1. 褶皱产生于布料被拉伸时

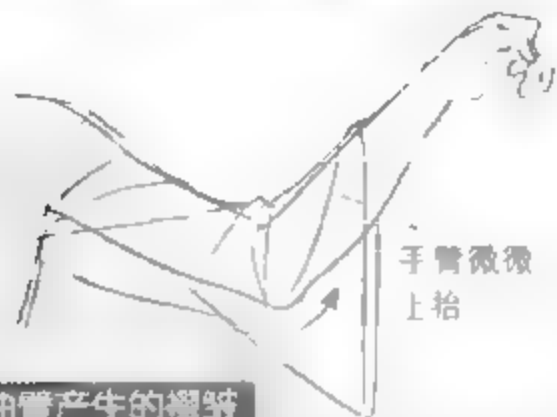


堆积褶皱

1. 褶皱产生于布料被堆积时

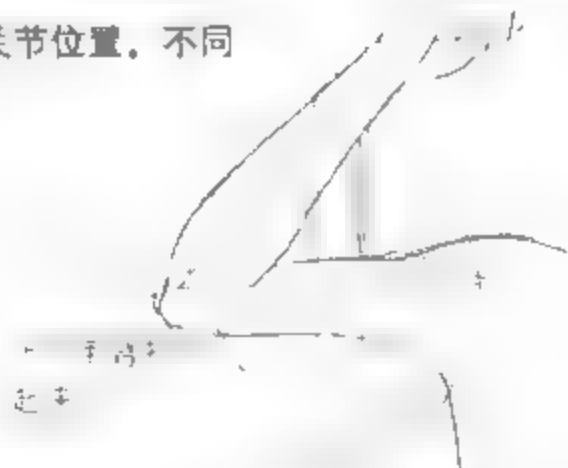
» 由动作产生的褶皱

弯曲身体关节的时候，服装会连同动作一起发生形变从而产生各种褶皱。例如曲臂时会产生堆积和拉伸褶皱。这些褶皱常集中在我们的关节位置。不同的布料也会产生不同的褶皱，厚布料的褶皱通常会较大较少。



曲臂产生的褶皱

手臂微微上抬



抬手产生的褶皱

曲臂时，服装的布料会在手肘的位置产生挤压，从而在这个位置产生褶皱。这也是常见的褶皱表现之一。

抬手时，手臂和手肘会产生联动，从而使布料在肩部和手肘部位产生挤压和拉伸褶皱。这类褶皱也很常见。

双层结构意味着更多的服装褶皱

双层结构上衣

腰带表现A

元朝女性服装的腰带会起到束腰的作用，同时也产生了挤压褶皱。绘制时要注意服装褶皱的表现。

腰带表现B

在元朝，妇女梳髻，髻上插有发饰，耳垂挂有耳饰。身穿窄袖短襦，下穿曳地长裙，在腰的左侧还垂有一条绶带，带上打有一结。贵族妇女穿的袍子宽大而且长，走起路来很不方便，常常要两个婢女在后面帮她们拉着袍角。一般的平民妇女多穿黑色的袍子。

长裙上的褶皱是人工褶皱，有很明显的规律，绘制时要注意褶皱的表现，这样能更好地表现出服装的特

元朝服装效果图

汉服，即华夏衣冠，又称汉衣冠、汉装、华服，是中国汉族的传统服饰，从黄帝即位（约公元前2698年）至明末（公元17世纪中叶）这四千多年中，以华夏礼仪文化为中心，通过历代汉人王朝推崇周礼、象天法地而形成千年不变的礼仪衣冠体系。





长袍结构

宋朝的服装造型简洁，是中国历朝中比较朴实的一种。这与宋朝的世风相符。宋朝服装多为淡雅造型，男性为长袍，常佩戴发髻或帽子，女性多为长裙配以发钗。



长裤表现

长裤在宋朝很流行，有些女性也会穿长裤。长裤质地柔软，穿着舒适。



宋朝服装效果图



东坡帽

东坡帽是宋朝特有的帽子。相传苏东坡平日喜爱戴这种帽子，众人效仿，后来就称其为东坡帽，是宋朝男性常戴的帽子。



布鞋

布鞋在中国有几百年的历史了，种类繁多。在宋朝，百姓日常穿布鞋。宋朝布鞋没有太多的纹饰，以简素著称。不同身份的人物会穿不同的鞋子。

07.2

现代服饰

服饰的发展经历了一些较大的变化，出现了现代简约的设计。下面我们来看看现代服饰的种类和特点。

技术专栏

服饰的空间感表现

在画人物造型时，会给人物添加各种服饰，但是在画的时候要把握一个要点，那就是要考虑到服饰都是穿在人物身上的，拥有立体空间感。要表现好空间感，就要仔细揣摩袖口和褶皱的表现。



平放视角

将衣服平放时，它本身就是一块左右对称的整齐布料，看上去十分单薄。



半侧面视角

但是在穿着时就要在头脑中把衣服分解成三部分，画出立体结构，想象它的空心状态。



人物结构图

要画好一个角色的服饰，首先要画出角色的身体结构。

服装的肩部和胸部都要沿着身体的线条来绘制



贴身服装

然后再根据需要在身体结构图的基础上添加衣服，贴身的短袖会比较靠近身体结构线，这是符合实际规律的。

外套可以画得厚一点，笔直的轮廓线表现出衣服的硬度



外套

如果是外套，就要与身体结构线有一定距离，因为衣服有厚度，而且外套的质感较硬，不贴身，会被身体结构撑起来。

人物单腿离地，整个动作显得非常活泼可爱

短裙短衣能凸显出人物的外向活泼，和轻巧可爱的动作是非常好的搭配

人物结构

服装结构

春夏季的休闲服相对贴身一些。在表现这类服装时要注意服装的厚度表现与褶皱表现，上衣褶皱的产生与身体的轮廓及动作有关。

短裙

春夏季的女性休闲服常配以短裙。短裙的材质多种多样，常用的主要是棉质牛仔布。

手镯

装饰性手镯可以更好地体现出角色的性格特点。我们在绘制服装时可以设计些与之搭配的饰品。

女性休闲服

皮质凉鞋

7.2.2 制服

制服是规定学生在学校统一穿着的服装。基本上每个学校都有自己的校服，校服体现了学生的特点及风貌。学生制服有许多种类，按季节分有夏装、春秋装和冬装。

>> 女生制服

最常见的女生制服是水手服。无论春夏秋冬下身几乎都是穿裙子。女生裙子的长度一般不超过膝盖，下面搭配的短袜一般也不超过膝盖，百褶裙和泡泡袜是常见的搭配。



垫肩的表现

有的西装款式的校服会有垫肩结构。在绘制时要注意这些细节的表现。



百褶裙

百褶裙也有冬装和夏装之分。冬装的百褶裙会厚实些并且要长些。有的校服也会搭配其他裙子，但都会有人工制造的褶皱，在绘制时要注意这些褶皱的表现。



女生制服

双腿分开的少女，站姿十分稳定，看起来比较强势



人物结构

百褶裙的下摆在膝盖以上



服装结构